Tot.331

UCG × SE！大陆媒体首次造访 Square Enix 本社

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME



攻略透解

横行霸道V

故事任务金牌攻略

100% 完成度指南

怪物猎人4

系统详解 + 狩猎指南 + 村任务流程

暗黑破坏神III

技能对照表 + 流程攻略 + 挑战指南

SCEJA 亚洲发布会亲历

20余款中文游戏一举公开

PS4、Xbox One

实机体验 火热试玩

PS4亚版12月中旬首发

赠

Gamehalo高清光盘 十 闪电归来 FF-XIII 精美海报

TGS2013 缤纷展台秀

怪物猎人4 新武器展示及主题怪物讨伐

TGS特刊

176页精彩呈现

2013绚烂游戏祭

2013.10A 定价：RMB 19.80

ISSN 1008-0600

19>

9 771008 060006


全境封锁
ZONE B

CONTENTS







总第 331 期
10A

COVER STAFF
封面用图：龙背上的骑兵 3
封面设计：anubis

©2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.



读编交流

读编往来 168
小编寄语 172
发售表 174
游风艺苑 176

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

本刊电子版可到“读览天下”购买，支持 PC、iPad、iPhone、Android 等终端阅读。
ucg.dooland.com

您还可以使用苹果终端的“UCG Worlds”软件，抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。

收藏者：

收藏日期：

本期主打



特刊钜献

TGS 2013 绚烂游戏祭 3

新闻资讯

游戏情报站 100
黄金眼 104

实用技术

强作袭来之横行霸道 V
17 亿造个沙箱《GTA5》造世秘话 106
游戏攻略 110

攻略透解

怪物猎人4 128
暗黑破坏神 III 150
成就奖杯堂
死或生 5 终极版 166









郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

怪物猎人 4 104 128

PS3

暗黑破坏神Ⅲ 150
横行霸道Ⅴ 105 110
美眉格斗 104
米老鼠 梦幻城堡 104

X360

暗黑破坏神Ⅲ 150
横行霸道Ⅴ 105 110
马洛布里格斯与死亡面具 104
美眉格斗 104
米老鼠 梦幻城堡 104
小迷糊闯七关 104





TGS 报道部分的游戏索引
详见第 3 页

Gamehalo

本期光盘精选内容







特别提示：本光盘中所收录的720p高清影像请使用电脑观看
如需使用PS3等设备观看请将高清文件拷入U盘中使用

特别收录
TGS2013 缤纷展台秀

游戏试玩
《怪物猎人4》
新武器展示及主题怪物讨伐

新作影像集锦
怪物猎人 边境 G
英雄银行
真・三国无双7 with 猛将传
最终幻想Ⅹ/Ⅹ-2高清重制版
吃豆人与幽灵大冒险

索尼克 失落世界
暗魂献祭 三角势力
皇牌空战 无限
战地4 / COD 幽灵
光之子 / 猩红飞龙
黑暗之魂Ⅱ / 龙珠Z Z之战
邪恶深处 / 口袋妖怪 X・Y
最终幻想 剧场韵律 谢幕
撕纸小邮差
梦幻之星 新星
闪电归来 最终幻想ⅩⅢ
如龙 维新

ENDING SONG
《RWBY》Weiss角色预告片







您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容。地址如下：
http://www.tudou.com/plcover/LSFCsOGd9c8/

特别说明
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①横行霸道Ⅴ	2K Games②	动作冒险③
④多机种	Grand Theft Auto Ⅴ⑤	⑥美版
	2013年9月17日⑦	本地1人，在线⑧明	59.99美元⑨
	对应机种为PS3及X360⑩	⑪对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：黄曦帆

编　　委：冯　健　王锐愚　衣山川　江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2013年10月1日
定　　价：人民币19.80元



TGS 2013 绚烂游戏祭

TGS 2013绚烂游戏祭 游戏索引

同一机种的游戏名单以汉语拼音排列如下

3DS

译名	页码
吃豆人与幽灵大冒险	光盘
初音未来 未来计划 2	54
索尼克 失落世界	光盘
英雄银行	光盘
智龙迷城 Z	72
最终幻想 剧场韵律 谢幕	光盘

PS3

译名	页码
如龙 维新!	9 光盘
COD 幽灵	光盘
GT 赛车 6	26
JUMP 全明星大乱斗 V	60
苍翼默示录 刻之幻影	76
吃豆人与幽灵大冒险	光盘
光之子	光盘
黑暗之魂 Ⅱ	光盘
皇牌空战 无限	光盘
机动战士高达 EXTREME VS.FB	62
龙背上的骑兵 3	48
龙珠 Z Z 之战	光盘
秋叶原之旅 2	28
如龙 维新	光盘
闪电归来 最终幻想 X Ⅲ	46 光盘
邪恶深处	光盘
战地 4	光盘
战国 BASARA4	66
真・高达无双	63
真・三国无双 7 猛将传	16
最终幻想 X / X –2 高清重制版	光盘
罪恶装备 Xrd –SIGN–	79

PS4

译名	页码
如龙 维新!	9 光盘
COD 幽灵	光盘
KNACK	12
光之子	光盘
如龙 维新	光盘
深忆历险	14
邪恶深处	光盘
游戏空间	17
战地 4	光盘
真・三国无双 7 with 猛将传	16 光盘
罪恶装备 Xrd –SIGN–	79

PSV

译名	页码
JUMP 全明星大乱斗 V	60
暗魂献祭 三角势力	22 光盘
怪物猎人 边境 G	光盘
龙珠 Z Z 之战	光盘
梦幻之星 新星	56 光盘
枪弹辩驳	32
秋叶原之旅 2	28
撕纸小邮差	30 光盘
真・高达无双	63
真・三国无双 7 with 猛将传	16
最终幻想 X / X –2 高清重制版	光盘

Wii U

译名	页码
COD 幽灵	光盘
吃豆人与幽灵大冒险	光盘
光之子	光盘
索尼克 失落世界	光盘

X360

译名	页码
泰坦天降	36
COD 幽灵	光盘
吃豆人与幽灵大冒险	光盘
光之子	光盘
黑暗之魂 Ⅱ	光盘
龙珠 Z Z 之战	光盘
闪电归来 最终幻想 X Ⅲ	光盘
邪恶深处	光盘
战地 4	光盘

Xbox One

译名	页码
COD 幽灵	光盘
光之子	光盘
丧尸围城 3	38
杀手学堂	42
泰坦天降	36
猩红飞龙	40 光盘
战地 4	光盘



www.dooland.com


P36 泰坦天降

春花秋实
索尼 PS4 综合报道 005

花团锦簇
SCEJA 亚洲发布会亲历 018
PSV 2000 与 PSV TV 实机感受 020

繁花似锦
微软 Xbox One 综合报道 033

争妍斗艳
第三方厂商展台秀 + 新作集锦 044

一枝独秀
幻想的启程地 085
史克威尔・艾尼克斯本社取材记
《FF XIV 重生之境》制作人吉田直树专访 086

月下花前
东京十周目远征记录 088


P8 如龙 维新


P5 索尼PS4综合报道


P18 SCEJA亚洲发布会亲历


P33 微软Xbox One综合报道


P88 东京十周目远征记录


P66 战国BASARA 4


P26 GT赛车6


P16 真·三国无双7 猛将传


P44 Square Enix


P52 SEGA


P58 NBGI


P64 Capcom

TGS 2013 蓄势待发、大作护航

直击索尼PS4展区战况



今年的 TGS 上，即将问世的 PS4 自然是索尼的重头戏，也是所有来参加 TGS 的玩家们最为关注的内容。尽管在 E3 时，PS4 已有展出，但毕竟那是在欧美地区，在索尼的主场——日本正式亮相还是头一次。为了能让慕名前来的玩家们满意而归，索尼也是为此做足了功夫。光是软件方面就有多达 15 款游戏提供给玩家们试玩，试玩机的数量也多达近百台。但即便如此也不能满足热情玩家们的需求，很多大作都是在开场后不久就已因排队人数过多而暂停接受试玩预约，稍微冷门一点的游戏也需要等待 60 分钟以上的时间，即便是手持媒体证的小编一天下来能玩到 4 款 PS4 游戏已属不易，面对如此战况，大家也只能苦笑着用“惨烈”二字来形容了。



画面想必是玩家们仅次于主机本身之外最关心的部分了，不过决定画面的因素并不仅仅在于 PS4 的处理能力，游戏自身也占据了很大比重。像是《KNACK》的画面就非常出色，色彩绚丽夺目、细节精致耐看、帧数也很足，但《真·三国无双 7 with 猛将传》和《游戏空间》在试玩时都有掉帧的情况，小岛秀夫在舞台上演示的《潜龙谍影 V》也未满 60 帧，也从一个层面证明了第三方尚未能完全吃透 PS4 的机能，玩家想要见到神级画面的第三方游戏，恐怕还要等上一段时日呢。



亲眼看到 PS4 实机后感觉和想象中还是有不小的差距的。最直观的印象就是薄，这或许是其倾斜设计造成的视觉误差。另外机身也比照片看上去要更小巧一些。从上方观察凹槽处同样能看到一排排气孔，看来 PS4 的散热压力确实不小，希望不要重蹈本世代的那些悲剧往事才好。

比起主机本身，试玩时就可以摸到的手柄给小编的感觉要更为直观。PS4 手柄的握柄部分要比 PS3 手柄来得更长更粗，背面的胶面材质有效起到了防滑的作用，左右摇杆的橡胶帽也做成了中间凹陷的设计，同样起到防滑效果，整个手柄握在手中很有质感。但因为增加了触摸板等元素，也就使得 PS4 的手柄重量要比 PS3 手柄重了将近 20 克，手小的玩家拿得时间久了多少还是会感到有些吃力。触摸板的手感与 PSV 的背触板很接近，并且可以按下进行一些确认工作。位于手柄前端的背光灯可显示 4 种颜色，分别对应 1P（蓝）、2P（红）、3P（绿）、4P（粉），便于玩家辨识。不过内置的单声道扬声器声音效果却叫人不敢恭维，而且在提供的 15 款试玩游戏中也只有《游戏空间》有用到这一功能，希望今后的 PS4 游戏能多多利用到扬声器和触摸板，莫要让这两项设计变成摆设才好。



PS4 试玩游戏名单

游戏名	发行商
Contrast	Compulsion Games
章鱼奶爸 致命捕捉	Young Horses
黑光 惩罚	Zombie Studios
FIFA 14	EA
deep down	Capcom
出击飞龙	Capcom
真·三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo
驾驶俱乐部	SCE
杀戮地带 暗影坠落	SCE
Hohokum	SCE
KNACK	SCE
游戏室	SCE
RESOGUN	SCE
德军总部 新秩序	Bethesda
刺客信条4 黑旗	育碧



SCE
天时地利人和的绝对王者

今年 TGS 的 SCE 展位面积是所有厂商里最大的。展台位于 4 号展厅内侧，呈狭长型，由于实在太长了，有一部分还跨到了 5 号展厅。展台正面分为了五块，从左到右分别是 PS3 试玩区，PS4 试玩区，中间是设在二楼的大屏幕及主舞台，然后是 PSV 试玩区以及别致的 PSV TV 试玩区。PS4、PS3、PSV 三大游戏平台均有十几二十款游戏可供试玩，如此巨大的展位面积里布满了试玩台，不搞任何无聊的噱头，非常实在，与“一游入魂”的宣传口号相当契合，这种出展形式绝对是真玩家喜闻乐见的。另外，正面还设有 PS4、PSV 2000 等新硬件的展示橱窗，在 PS4 试玩区前还摆放了一座 KNACK 的五彩雕像，可谓相当醒目。

SCE 展台采用了索尼在展会中比较常用的二层设计，但这一次和去年 E3 时不同，二楼除了正面舞台部分，其他仅为工作人员的专区，媒体试玩区设在了一楼的背面，全部是 PS4 游戏的试玩。今年 TGS 最受关注的硬件无疑是 PS4，所以预约试玩的媒体特别多，一个媒体只能在特定时段去一个人，虽然有一小时的试玩时间，但因为总是坐满了人，所以这一个小时也只能排上两三款游戏。

文 胜负师 美编 anubis


■往年的奎爷雕像这回变成了 PS4 原创新作主角 KNACK，其结构相当复杂。



■PSV 2000 一口气展示了所有颜色和限定版。



■本次 SCE 再次喊出了“一游入魂”的口号。



■公众日开场十分钟，PS4 试玩便全部排满！



■SCE 展台举行宣传活动的舞台设计在了试玩区的上方，非常合理地利用了空间，台下观众不必紧成一团便可一目了然。

可能是此次索尼充分预见到了自家展台的火爆程度，因此采用了一种十分特别的排队机制。在试玩区里面是不能排队的，但领取许可证的媒体可以在其中穿梭拍摄。想试玩的人必须先到展台背面的空地上排队领取整理券，确定自己想试玩的是哪款游戏；然后在相应号码的跑道上第二次排队等候；第三次的排队设在的展台正面主舞台的下方，最后才能进入试玩区。虽说过程看似繁琐，但只要稍加分析就能理解这种机制其实是非常科学的。在人流量如此巨大的展台，如果将队伍直接放在试玩区，很难避免拥挤和混乱，试玩者根本无法获得良好的游戏体验。同时，因为展台后方设有大屏幕，正面更有举办活动的舞台，长时间排队的试玩者也不会太过无聊。在试玩区内，几乎每个重点试玩台处都有工作人员或展台小姐为试玩者提供指导与帮助，亲切的服务也为每一次短短十分钟的试玩加分不少。


■ PS4 的展示橱窗总是被围得里三层外三层。



■ SCE 展台小姐的谢幕还是那么高端大气上档次。

今年 TGS 比较直观的感受是场内来回走动的人流不及前两年多，但数据显示今年的观众人数是破纪录的，其实说到底有大量观众被“固定”在了 SCE 展台。先不说公众日 10 分钟就全部排满的 PS4 试玩，就算是 PS3 和 PSV 游戏，二线大作排上 90 分钟才能玩到的情况一点都不稀奇！看到玩家们近乎疯狂地大排长龙，不得不感叹 PS 系游戏的魅力和 SCE 主场的威力。


■今年 TGS 的绝对主角。



■ PSV TV 的环形试玩区设计新颖，展示了这台新硬件游戏以外的多样化功能。

跨越了真实的

「土佐之龙」与「壬生之狼」

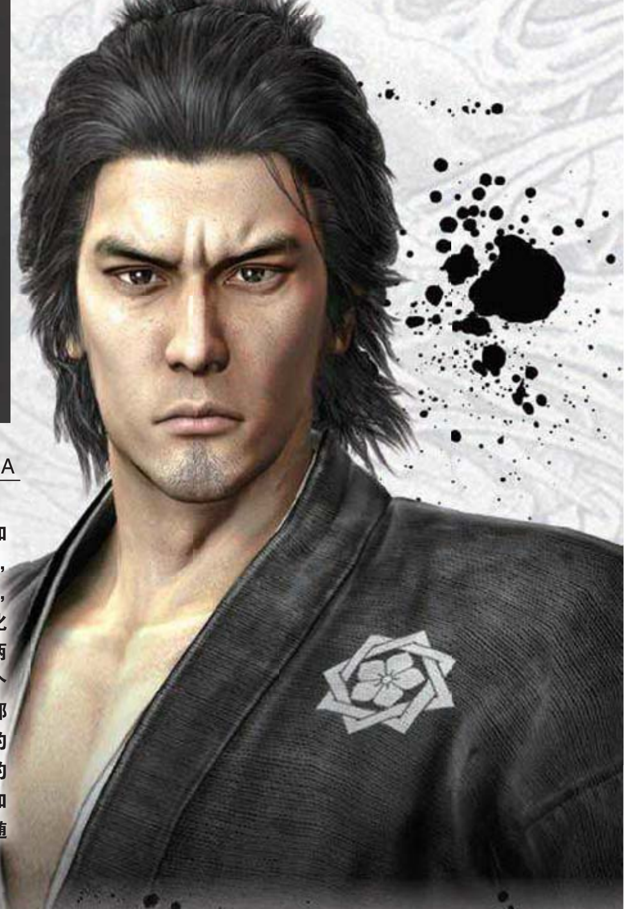


土佐藩郷士

坂本龍馬

CV：黑田崇矢

土佐里出身最低的“乡士”，看着武市半平太以及其他同伴们都在为了改变土佐藩而奔走，自己却没有找到自己的该做之事而陷入烦恼之中。但是其剑术之高超却是土佐第一，甚至被允许在江户进行剑术的修行。看中了其剑术的吉田东洋打算让他与武市半平太一起参与到土佐藩的改革中去，但是就在一切准备就绪即将开始改革行动的时候发生了事件，从而也大大地改变了龙马的人生走向……



文 秋沙雨 美编 NINA

本作是继《如龙 见参》之后“《如龙》系列”的第二部历史系外传作，本作的舞台选在了明治维新前的日本，在本作里，我们的主角桐生一马将化身成“坂本龙马”与“斋藤一”这两位日本近代史上有名的人物。在这个半架空的世界里我们不仅可以看到那些曾活跃在“《如龙》系列”舞台上的角色，甚至还能看到那些已经死去的角色成为玩家的队友或敌人。在《如龙 维新！》的舞台里，玩家们将跟随土佐之龙一起，畅游这古风的城镇！

如龙 维新！	SEGA		动作
多机种	龙が如く 维新！		日版
	预定2014年2月22日	本地1人	售价未定
	对应机种为PS3、PS4		对应玩家年龄：未定

人物介绍



新選組三番隊隊長

斎藤一

CV：黑田崇矢

出身地与本名都不明的谜之浪人，像是个厌世之人一般，靠着酒和赌博来过日子，定宿“寺田屋”里的女人们对他的评价也很差。他的真正身分其实是被冠上了杀害吉田东洋罪名而潜伏在京的坂本龙马本人，他在经过了一年的执着调查，察觉到所有的谜题都汇集在了新选组身上。龙马带着觉悟，踏进了这群渴求血肉的狼群中……

与「坂本龙马」有关的人们

土佐藩士

中岡慎太郎

CV：山路和宏



平时是一个看起来很没干劲的男人，但是其眼里蕴含着锐利的光芒，能够清楚地看到事物的本质。中冈也在探寻着吉田东洋之死的真相，中冈是东洋的侍从，东洋之死让他的人生出现了前所未有的变数。对中冈而言，身为杀害东洋的嫌疑人的坂本龙马是最为憎恨的存在。但是当他与同样以“探明事件真相”为目的两人相遇时，他成为了男人们独一无二的协助者。

©SEGA

“坂本龙马”，在此参上！

故事的舞台

京





由帝坐镇，存在着诸多国家机构的日本中枢。在这个城镇成为霸者也就意味着掌握了日本今后的主导权，也因此这里集结了来自日本全国的宛如繁星的人才，剑术高超之人，智慧过人之人……所有人都在为了自己的野望得以实现而活跃着。

土佐

“南海道最棒的名城”高知城的所在地，日本首屈一指的城下町。朴素而有活力，来往人流络绎不绝。但是同时，这里的人们也被严格的身分制度所束缚，对上级武士“上士”抱着恐惧。在阴与阳混合的土佐，正是这样的一个土地才给龙马的人格构成造成了很大的影响。







CV：岩崎征实

经历过锻炼的身躯，染金的头发，给人以强烈印象的外表，以及脱口而出的关西腔，这些都是他的标志。而他的真正身分其实是日本南部以独立独步为行进方针的雄藩——萨摩的军事代表西乡吉之助。性格豪爽而好战，同时有着与幕府大人物或其他雄藩首脑角逐的知惠。谁也不知道西乡的真正目的是什么。与龙马在意想不到的“某个地方”相遇了，这将会对这个国家带来莫大的影响。

剧情介绍

政变之夜



土佐勤王党，以“勤王攘夷”为口号，由忧心天下的下级武士们所组成的一大势力，站在这个党羽顶点的，是名为武市半平太的男人。

在幼年时由于土佐藩严苛的身分制度而失去亲兄弟的他被吉田东洋所收养，其出色的头脑及胆识让他成为土佐年轻人的景仰之人。

由武市所集结的思想集团——这是土佐勤王党的表面形态。

勤王党本部里回响着充满活气的训练用的火枪射击声。

武市述说着与龙马重逢的喜悦，并宣布将勤王党的笔头之位交由龙马。

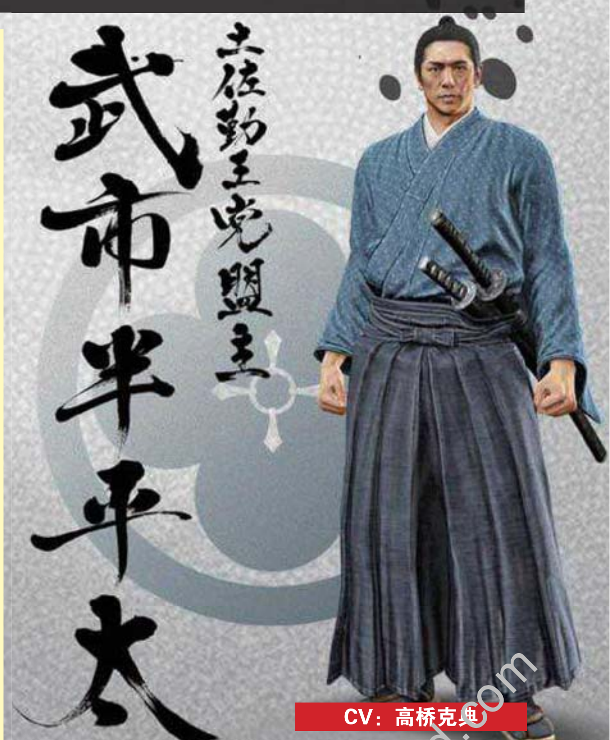
武市比任何人都信赖与他一样由吉田东洋抚养长大的龙马的能力，比谁都盼望着结束了在江湖的剑术修行的他的归来。

但是龙马的脸上并没有高兴的表情，因为自己没有像武市这般高大的指向，但是原因不仅仅是这个。

在武市的背部有着很大一片被火烧伤的痕迹，这是在幼时，武市从被烧着的家里救出龙马时所受的伤。每次看到武市背部的伤口，龙马就不由得想起过去的自己，从而变得没有自信。

武市对陷入迷茫的龙马拼命述说着土佐的将来，为了不再出现像他们这样的孤儿，现在就必须要拿起剑战斗。

龙马决定相信东洋与武市的话语，参与到了土佐藩崩坏计划中来……



CV：高桥克典

与龙马自幼相识，与他有着一样的境遇，是从小开始就一直守护着龙马的大哥哥般的存在。遇到吉田东洋之后受到其支援而得以进修学问，虽然是一个知识分子但是没有文人的那种高傲，反倒能感受到其器量之大。在剑术方面也是能与被称为土佐最强的龙马在一定程度上打平手的高手。土佐勤王党里有不少人就是景仰这样的武市才加入进来的。在龙马从江户回来时邀请他加入土佐勤王党，甚至让他担任仅次于盟主的“笔头”之位，两人之间的信赖之深由此可见。但是围绕着养父吉田东洋之死，龙马与武市之间的道路第一次出现了分歧……

www.dgoland.com



名为斋藤一的男人

在土佐的政变结束了将近一年后，地点切换到京，伏见的大旅馆“寺田屋”的一间单间里有一个烈日当头也没有起床的男人。

这个人是浪人斋藤一。

这一天斋藤和往常一样，被寺田屋的女老板登势和女佣人阿僚硬生生叫醒，然后开始四处去赌博。

片刻之后，一个男人悄悄接近斋藤，男人在他耳边小声说：“今天也依然装作四处赌博的样子私下偷偷寻找犯人所在的道场吗？”

斋藤闻声色变，用可以杀死人的目光看着对方，小声喃喃道：“杀死老爹的男人，拿着那把剑的那人究竟在哪……”

斋藤一，其真名为坂本龙马。他之所以隐姓埋名潜伏在京，是为了追查一年前的政变之夜里在他面前斩杀了他如同父亲般景仰的恩师吉田东洋的谜之剑士……

深爱着土佐，却被土佐背叛。舍弃了土佐的龙马开始了赌上性命的复仇。

龙马下了决心，决定要到那个被称为集结了京最强剑士的最危险的地方……那个能让街道降下血雨的最强斩人集团“新选组”。

舍弃坂本龙马之名，这个名为斋藤一的男人的新人生即将迎来新的开始。

与「斋藤一」有关的人们

長州藩士 新堀松輔



CV：山寺宏一

平时是个吊儿郎当，让人捉摸不透的男人，他自己也说“新堀”这个名字是假名，没有人知道他的真正身分。可以确定的是，他是京首屈一指的情报屋，同时也是长州的重要人物，看似破绽百出而实际上天衣无缝，剑术似乎也十分高超。似乎在京开了一家店作为活动据点，店面的经营交给自己家的女人去做了。因为“某个理由”而寻找着擅长剑术的男人的新堀注意到了龙马的存在，他试图邀请龙马来长州，但是……

新選組一番隊隊長 沖田總司



CV：宇垣秀成

在被称为幕府最强的新选组里，位居最强的男人。与强大的对手赌上性命战斗是最让他开心的事。被冲田砍过的人不计其数，也因此他身上的浅葱色羽织也被飞溅的血所染红，给人一种不祥的感觉。同时也因为他那压倒性的强大，在纪律严格的新选组里是惟一能视规矩为无物的男人，就连土方也无法完全驾驭他。也因此，在与身为土佐第一剑客的龙马相遇时，两人之间将会有一场血战……

新選組副長 土方歲三



CV：中村狮童

作为新选组毋庸置疑的NO.2，经常为不在组内的组长近藤勇管理新选组的要务。其管理制度被称之为“法度”，违反法度的队士都会被毫不留情地进行处分，所以哪怕是队长也不允许反抗土方。由于过分的冷酷与铁假面般的无表情，队士之间将他称之为“鬼之副长”。在战斗里都会位于最先列毫不留情地斩杀敌人，这情景正如同真正的鬼一般，在将实力放在第一位的新选组里，他的这份强劲也是能够约束队士的关键之一。在龙马走进新选组的大门时，土方提出了一件事。这不仅仅将会影响到人生，同时也将影响到日本将来的历史进程……

战斗

本作里坂本龙马与斋藤一有着四种“战斗之型”，在四种形态之下使用的武器都不一样，有太刀、短枪，还有两个一起用或两个都不用，除此之外还有长枪、大太刀等，或者像系列历代作那般在街边捡取道具直接战斗。

接下来就来介绍一下主角的四种“战斗之型”。



▲说到武士之魂，那就不得不提到刀，一刀之型的特典在于主角两手握刀，用尽全力斩向敌人，哪怕敌人进行防御也能尽全力破除，在敌人攻击时不仅能防御，还能利用技巧将敌人的刀给打掉。



▲以自己的拳将敌人打倒的型，“《如龙》系列”最传统的战斗方式，赤手空拳时可以使用各种各样的体术技能，而且因为是空手，可以随时从地上捡取或从敌人手上抢夺武器来进行攻击，在所有“型”里这个是自由度最高的“型”。



▲左轮式的短枪可以说是坂本龙马的标志，不仅仅能进行远程攻击，还能在被包围的时候使用接近战的体术来进行应对，在四种型里这是最受成长与武器强化影响的一种，这些将影响到枪的连射性能、威力、命中度等，同时还能制作特殊的子弹，可以喷火或附加中毒效果的子弹等。



▶左手持刀右手持枪，同时进行射击与斩击的“型”。一边回转一边进行斩击，然后配合时机使用枪击，在面对多人数的敌人时这个“型”是最佳的清场手段，斩击和枪击的相互进行不会让敌人有喘气的机会。

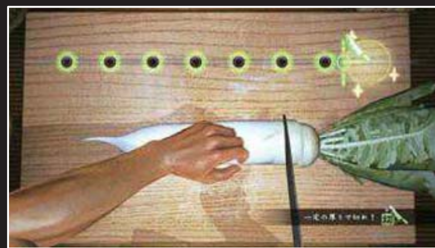
与遥的同居生活

在本作里，龙马将和在京相遇的少女遥一起生活在乡间的大屋里。玩家可以在这里享受到田园生活的乐趣，可以种植蔬菜、经商、养宠物等。



►在大屋的菜园里玩家可以种植各种各样的蔬菜，田地的范围是有限的，而如何利用这有限的范围来种植更多更好的蔬菜就是玩家需要考虑的事。





▲在大屋的厨房里可以利用从菜园里采摘过来的蔬菜或钓鱼钓到的鱼来制作料理，制作好的料理可以当场吃，也可以做成便当随身携带。如果料理制作得好，效果就不仅仅是回复体力，还会附加各种有利于战斗的效果。



▲把蔬菜、鱼或自己制作出来的料理卖给顾客们可以赚钱，只要手上有顾客预订的商品，就能够交给遥送过去。如果手上有珍稀的蔬菜或美味的料理的话就能够多挣钱。



▲当在城镇里与野猫野狗混熟了之后，可以将它们带到大屋里当宠物来养。可以投喂饲料或抚摸它们，让它们心情变好，这样它们就会捡拾一些珍贵的道具回来。



CV：小山力也

实力与土方等人相当的剑客，同时也是新选组里资历最老的干部之一。用这双如同巨木般粗大的双手挥出的一剑甚至能够把敌人一刀两断。在自私自利思想满溢的新选组里，他是少有的为了实现近藤的理想而忠实完成任务的仁义之男。永仓之所以对近藤发誓效忠是因为过去发生了“某个事件”，让他接受到了近藤的帮助，至于究竟发生了什么事，至今也没有人探明真相。

队士育成

在本作里龙马不再是孤身一人战斗，而是能与新选组的队友一起进行战斗。龙马不仅仅能在城镇里与敌人进行战斗，还能带着变成卡片的队士一起到迷宫里进行冒险。







在街上遇到的一些小混混会因憧憬龙马而加入到新选组里，随着游戏的不断进行，入队的队友就不断增多，这时可以根据队友的能力来组合成各种各样的队伍，有攻击技能突出的队伍、防御技能强化的队伍、以回复体力为重点的队伍等。不擅长战斗的玩家也可以用钱来招募队士。在同伴队士里也有些拥有稀有能力的队士，所以建议各位还是经常四处逛逛看看有没有新人可以招募吧。

入队的队士可以通过战斗与龙马一起成长，随着等级的提升，信赖的加强，他们将会成为龙马的忠实战力。



CV：德重聪

在德川幕府300年来的历史里，身处最困难局面的男人，尽管年轻，其胆色与智慧在历代将军里也尤其突出，剑术水平也是超一流。在为了维持幕府统治而奔走的国家高层里，他是惟一一个察觉到为了国家的“必须该做之事”的人，但是限于将军的立场他不允许做出这个决断，也因此在责任与理想之间陷入了苦恼。

与PSV的联动

“《如龙》系列”惯例的赌场小游戏本作也没有缺席，这次的赌场不仅能够在线对战，还制作了与PSV进行联动、使用PSV来玩对战小游戏。

本作里能与PSV联动的赌场小游戏包括麻将、花牌こいこい、扑克、花牌おいちょかぶ、将棋五种。

与PSV进行联动的不仅仅有赌场小游戏，还有队士育成和与遥的同居生活这两个部分都能够在PSV上玩，详细情况尽请期待本杂志的后续报道。





《KNACK》是与PS4一同公布的一款次世代创意新作，由《索尼克2》、“《古惑狼》系列”的制作人Mark Cerny与SCE工作室联手打造，自然也是索尼力推的PS4新作之一，但凡是有PS4展出的地方，必然是少不了《KNACK》的身影。可是很多玩家对于《KNACK》究竟是怎样一款游戏，其实了解得并不算多。本作作为PS4的首发同捆游戏，究竟值不值得玩家们第一时间入手，一起来看看吧！

文 八重樱 美编 小瑟



PS4	KNACK	SCE	动作
	KNACK		日版
	2014年2月22日	1～2人	4900日元
	无对应周边		对应玩家年龄未定

故事梗概

随着科技文明的不断进步发展，人类的生活也越来越便捷舒适。人们从遗迹中挖掘出来了名为“遗物”的块状物，它们可以作为能量来使用，经过数年的开发，“遗物”已经成为了人类生活中不可或缺的一部分。但在都市的外围，还存在着一群从太古大战中战败的哥布林族，它们原本只是一群以弓箭为武器的未开化种族，对人类构不成什么威胁，但最近它们的攻击突然频繁化，甚至开始使用到了火枪、战车等高等级兵器与人类对抗。

为了弄清哥布林族突然进化的原因，以著名发明家巴格斯为首组成了一支调查集团，经过长期的研究以“遗物”为基础制造出了名为“纳克”的机器人。小小的纳克可以吸收周围的“遗物”来不断强化自己，它也将成为人类对抗哥布林族的惟一最终兵器！



巴格斯博士

一位致力于研究在“遗物”中注入意识的天才科学家，为探究哥布林文明突然进化的原因，将自己智慧的结晶——纳克送往战场。



纳克

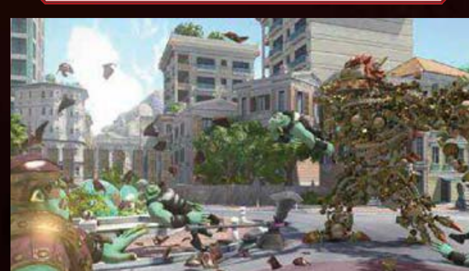
由发明家巴格斯博士研发出来的机器人。全身由“遗物”集合而成，拥有独立的思维行动。通过拾取场景中的“遗物”可以让自己的身型从70cm增高至10米，进化成无人能敌的超强战斗兵器。

自由变化的身躯



拥有自有变化的身躯是纳克的招牌特色，初始状态下它的身高只有70cm，由60块“遗物”构成，这种状态下的纳克很弱小，经不起敌人几下攻击，但是变小后却可以钻入例如排气管道等狭小地方去探索隐藏道具。

破坏掉场景中的建筑后会掉落大量“遗物”，纳克就是通过吸收这些“遗物”来令身体增长的，要达到最高的10米就需要多达5000块“遗物”，这个设定和“《块魂》系列”有些相似，制作人也提到他在设计本作时确实有参考了包括《块魂》、《古惑狼》和《战神》等系列的游戏思路，希望能创造出一款易于上手同时富有挑战的新作。



丰富的战略战术

位于纳克胸前的蓝色发光圆球正是他的能量来源，除了会供给纳克行动时所需的能量外，它的另一个作用是可以吸收环境中的元素，例如木、火、冰等等，并将这些元素作用到纳克的铠甲上，让纳克可以发动特定的属性攻击。





哥布林

在太古大战时被人类击败、逃离至边境之地的种族。因为文明尚未开化，所使用的武器仅限于弓箭类，原本对人类并不构成威胁。但最近他们却突然开始使用上了火枪、战车等近代兵器进攻人类社会。



强力的必杀技

当被大量敌人围攻等危急关头，纳克也可以将吸收来的“遗物”一鼓作气向四周放出，例如制造出巨大的龙卷风或是电磁网等等，但是因为纳克在受到敌人攻击时就会遗失“遗物”，所以想要维持必杀技的伤害的话，体型巨大也是不可或缺的。







卢卡斯

巴格斯博士的养子，同时也是他的助手，是一位率直优秀的年轻人。和纳克关系很好，在冒险中会不断给予纳克各方面的支援。

联机模式不可少

当然啦，作为一款次世代游戏，怎么能少了联机要素。不过本作的联机只能实现双人同屏游戏，而非常见的多人混战类型。联机状态下，2P 玩家控制的是一名长相酷似纳克的机器人，但它受到攻击时并不会伤血，这也是游戏制作方为照顾儿童玩家而安排的一个贴心设定。









莫伽克（族长）

在哥布林族中，只有实力最强的人才有权利坐上族长的宝座，这个人就是莫伽克。在他的手中还掌握着解开哥布林获得近代兵器之谜的关键。

TGS 2013 试玩报告

在玩到本作前我一直以为《KNACK》是一款和《块魂》系列”一样偏轻松向的游戏，因为它那传统的美式卡通人设以及同样传统的美式动画过场都让人难以将其与核心向游戏挂钩，但实际上手后我却发现《KNACK》更像是《古惑狼》，小看它只有吃瘪的份儿。

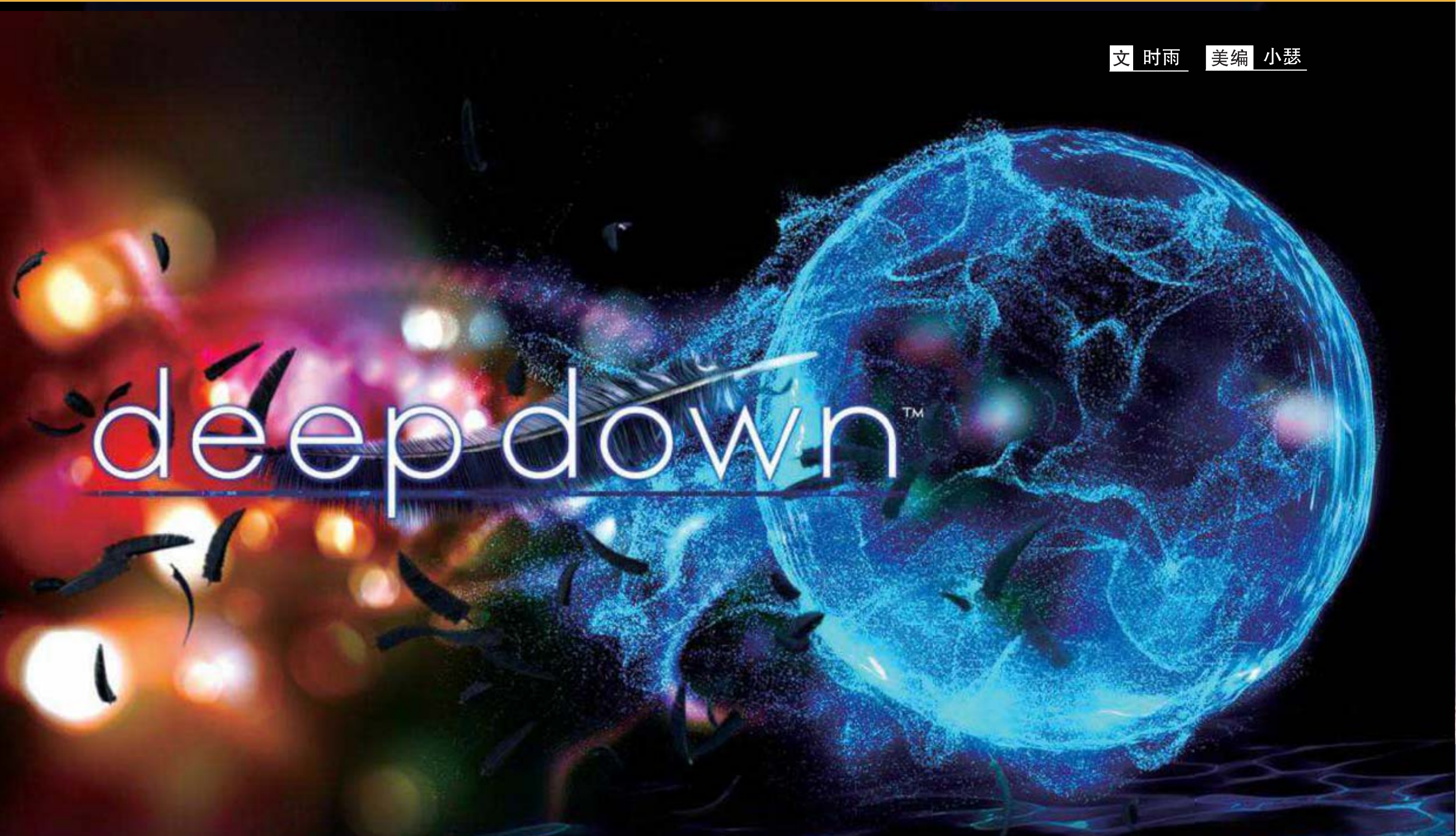
游戏的具体操作是：□键是普通攻击、× 键是跳跃（可 2 段跳）、○键是必杀技、△键可以解除或组装身上的“遗物”，右摇杆是回避。游戏中战斗与解谜并进，敌人种类比较丰富，但对回避时机的要求很严格，并不是在敌人做出攻击动作时回避，而是要等到即将被攻击到的瞬间才能回避成功。在纳克比较弱小的情况下，往往吃不住敌人 3 次攻击，令人很头痛。不过玩家可以攻击破坏掉场地内的黄色水晶来提升生命槽，除水晶外，各种摆设建筑也同样可以被破坏掉，这也是纳克来吸收“遗物”的主要形式。场景中存在着许多隐藏区域，需要纳克变小后才能进入，其中隐藏着的是各种道具，组合成功后纳克就可以获得新的能力。

值得称赞的是本作画面非常出色，特别是在纳克收集到大量“遗物”变得身型壮大后，它身上的每一块“遗物”都在以独立的角度转动，高解析度的画面与精准的物理效果为这款卡通风格的作品加入了大量真实要素。不过大概是考虑到会有许多小朋友来玩本作的缘故，所以并没有使用到手柄上的触摸板元素，另外本作有多种难度可供选择，想要挑战自我的玩家欢迎进入困难模式被虐……

［文：八重樱］

www.doorand.com

文 时雨 美编 小瑟



CAPCOM给玩家最大的印象，就是其退出的一系列各式畅快淋漓的动作游戏，而在这次TGS上，他为我们来了一款PS4平台上全新概念的READING RPG游戏：《深忆历险》。这款明显风格与以往不同的游戏究竟会是一款什么游戏呢？下面请跟随笔者来看看本作的一些情报吧。

深忆历险		CAPCOM	角色扮演
PS4	DEEP DOWN		日版
	发售日期未定	游戏人数未定	价格未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

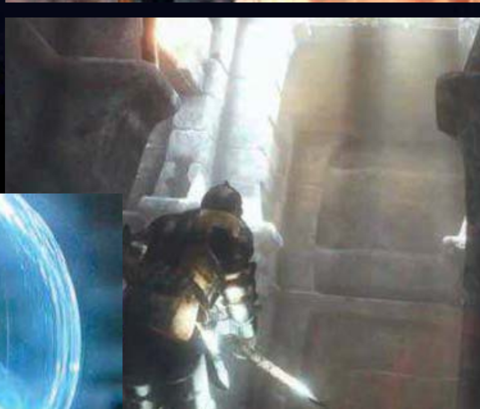
故事背景

故事发生在未来2094年的纽约，在这个先进的世界中，玩家是一类被称为RAVENS的特殊能力者，拥有一种名为READING的能力，他们可以通过触碰物体，阅读残留的记忆信息，听见残留的声音，并能回到那个时代，通过探索迷宫，寻找名为“纪念品”（MEMENTO）的文物，收集其中寄宿的情感，了解究竟当时此地究竟经历了什么。另外，玩家还可以可以通过收集回来的“情感”学习魔法，或是技能，以便可以更加快速地探索迷宫。

惊艳的画面表现

CAPCOM在这个次时代平台的第一作使用了他们最新的引擎PANTA RHEI，作为新世代游戏引擎，号称“真实”的画面表现令人兴奋不已：出色的环境塑造，昏暗的地牢，城市的残垣破壁，相当惊人的质感细节表现；游戏中光线的布设相当用心，从塌陷的天顶泻下的阳光，金属映出的辉光，光线角度改变在人脸的细微变化，哪怕是在地窟通过冰锥的光线也做了实时的减弱，毫不马虎；角色塑造更真实，怪物也是狰狞恐怖，仿佛随时就能走出屏幕；自然元素的表现令人期待，透彻的水缓缓涌出流动，狂野的龙卷风，静静泛着火光的篝火。火龙的吐息的魄力十足，仿佛能感觉到火焰的的热度！





▲号称“真实”的画面表现令人兴奋不已！





©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



■玩家使用的旋风魔法能吸收火龙的吐息，并以此还击！这是次世代才能有的战斗，是否也昭示着本作有灵活的环境互动呢？



■似乎装备了盾牌的玩家可以正面抵抗火龙的吐息，但是这并不是一个长久之计！





强大的运算能力

在强大的引擎与机体的高速运算功能支持下，游戏中的冒险场景都是随机生成，而在游戏开始之前接触不同的“纪念品”，也会遇到不同的环境，于与其蕴含情感相符的陷阱与怪物配置。怪物、陷阱、相遇、低语，一切一切都会在玩家的每次一旅途中随机生成。玩家不会遇见一个迷宫两次，不会有重复，只有一次的相遇，颇有日本一期一会的禅意，而这种随机性使游戏变得十分耐玩。



▲玩家的腰上发光的罐子，难道就是收集起来的情感吗？

网络联机

玩家可以通过网络，与其他 RAVENS 共同探索地牢，共同挑战强大的怪物，相互帮助共度难关，同时也支持 PS4 的社区分享功能。本作运营期间会有相关的更新游戏，更少不了大型的版本升级完善游戏。但野心十足的本作却是是采用 F2P 的网络服务模式，虽然这种网络模式较为平民化，但是课金也为人所诟病，究竟本作会做出如何改变呢，让我们拭目以待。





▲本作还会与萌物多罗猫联动！



▲地牢里的怪物究竟从何而来？在它们身上还能找到熟悉的影子，会有什么样的故事在其中呢？



▲在这个阳光灿烂的空地石像大口的深处，会有各种异形怪物、亦或是“纪念品”沉睡其中吗？

TGS 2013 试玩报告

这是我试玩的第一个 PS4 游戏，试玩流程很简单，在迷宫中找到下一个传送点就 OK 了，没有小野义德在宣传活动中演示的那段打巨龙让人有点遗憾。说实在的，我对本作原本没有特别的期待，但实际玩起来却还是有不小的惊喜。首先是画面细节和质感令人满意，魔法特效、喷火机关这些都应该是在炫光源，机关对敌人也能起到效果，而且伤害很高。游戏的节奏看着有点慢，但实际玩起来还是挺紧张的，由于角色在画面中比例较大，在拐角处被怪物突然袭击的情况时有发生。

战斗时只要摆好架势，就变成了越肩视角，手中的长矛可以理解为一把攻击距离很近的霰弹枪，这样的设计相信经常玩打枪游戏的玩家很容易适应。看准敌人的攻击时机出招可以和敌人拼武器，判定不是很严格，但是连续的武器相杀却很有成就感。魔法是个数消耗型的，有点像手榴弹，玩家本身则有两种必杀技，必杀技和魔法的威力是普通攻击的几倍甚至十几倍，优势非常明显。游戏的手感很不错，动作一板一眼，相当实在。

我在试玩时《DEEP DOWN》还没有宣布会是一款免费游戏，所以给我的印象相当不错，只是这一“免费”，原本有点戏谑的译名“深坑”一下子变得传神起来。“杀不死强力的 BOSS？没关系，注入资金购买逆天的必杀技和魔法就行了！一天只能打 5 层迷宫？想玩个痛快就买点儿行动值吧……”一想到这些可能成为现实，心中不免升起一丝寒意。希望这样一款颇有潜力的次世代游戏，别因为课金让人失去的兴趣。

［文 :时雨］



《真・三国无双7 猛将传》一口气公布了3个版本，而且因为PSV和PS4没有出过《真・三国无双7》，因此还特意推出了名为《真・三国无双7 with 猛将传》的版本，收录了7代和猛将传的全部内容。其中PS4版将作为PS4首发游戏于明年2月22日登场，在本次TGS展上也推出了试玩版，让日本玩家对次世代先睹为快。

文 纱迦 美编 心の永恒

真・三国无双7 猛将传		Koei Tecmo	动作
多机种	真・三国无双7 猛将传		日版
	2013年11月28日	本地1～2人，在线人数未定	5040日元
	对应机种为PS3、PSV、PS4		

法正

声优：桥诘知久

字：孝直

得意武器：连结布

西川名士，能力出众，连诸葛亮都佩服不已。为人睚眦必报，报复心很强。





进化以加人为本

不知从何时开始，《无双》系列”开始将加人作为新作的最大卖点。本作已知会增加4名角色，他们分别是陈宫、朱然、于禁、法正，正好魏蜀吴他各一人，目前游戏的可使用角色总数已达到81人！除此之外，本作将主打吕布的故事，陈宫的加入会让吕布传更加丰满。

而老角色们这回也有新的进化点，游戏新增兵法简等多种新武器，而所有角色都可以使用两种EX攻击。

于禁

声优：宫内敦士

字：文则 得意武器：三尖刀

很早开始就跟随曹操的名将，立下不少功劳，但在樊城一战中投降关羽，晚节不保。





游戏内容全面强化



7代中大受好评的假想剧情也会得到强化，游戏将新增更多的假想剧情。而将星模式将会增加新的要素，不再以建造铜雀台为惟一目的，还追加了平定战乱等新的目标。所有武将的能力上限都会全面更新，护卫武将系统大幅改进。而7代最受人诟病的武器炼成系统也终于可以自由合成，看来设计者也是早有预谋。虽然PS4版要晚上3个月发售，但游戏支持CROSSSAVE，PS3、PSV、PS4三版本存档完全共通！

TGS 2013 试玩报告

《真・三国无双7》在TGS上提供了PS3和PS4两个版本的试玩，而PS4版跟其他同平台的游戏一样，如果不趁刚开场就进去抢位置的话，要等上一个多小时才能玩到。提供试玩的关卡是经典的“虎牢关之战”，角色限定为赵云。关卡的限时是10分钟，这也是每一位玩家的试玩时间。因为时间是游戏里面计算的，所以如果不小心战死的话，试玩就会提前结束。

PS4版画面表现比PS3版出色，但跟欧美大厂的次世代作品比较还稍逊一筹，人物移动起来还有轻微的丢帧现象，可能是尚处于开发阶段的原因。PS4手柄的手感非常舒适，使得游戏的体验也优于以往的《无双》。不过除此之外，暂时还没发现有更多进化之处。另外可能是试玩版的原因，敌武将的AI都比较低，攻击意识很薄弱，但是吕布因为全程霸体，非常难缠。还好可以不用管他，直接破城门进去杀掉董卓就能过关。跟吕布纠缠太长时间反而会导致时间不够（笔者就是因为这个原因最后没能击杀董卓）。

［文：宇宙人］



文 八重樱 美编 小瑟



游戏空间	SCE	模拟经营
PS4 プレイルーム		日版
2014年2月22日	多人	0日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

严格意义上来讲，《游戏空间》并不是一款独立游戏，它是依托在PS4手柄和PS Camera基础上制作而成的一款内置软件，玩家无需花钱购买本软件，只要购入PS4本体就可以享受到《游戏空间》的乐趣。开发《游戏空间》的初衷是进入PS4时代后，带有触摸功能的全新手柄与摄像头的引入使得游戏会孕育出更具革新的玩法，为了能让新老玩家、乃至从来不碰游戏机的人也能在极短时间内体验到PS4的乐趣、被它的技术力感动，便有了这款集合游戏开发者们众多创意的《游戏空间》。

在《游戏空间》中，玩家可以和名为"ASOBI"的AI机器人互动、与居住在手柄中的迷你机器人们一起游戏、还可以和其他玩家一起对战冰球。可能很多核心玩家看到这里会忍不住发出嗤笑，心说"这也算游戏吗？"，但换个角度想想，当你的家里来了小孩子、或是想向不玩游戏的亲友们展示游戏的魅力，有什么会比《游戏空间》更合适呢？

AR MENU

当PS Camera辨识到PS4手柄上的背光灯后，向上滑动手柄上的触摸板就能开启AR菜单。名为AR菜单，当然是指现实中并不存在，但玩家可以通过电视观察到它。开启菜单后再左右滑动触摸板即可查看各种项目，再一次向上滑动代表确定选择此项目。



PLAY WITH ASOBI



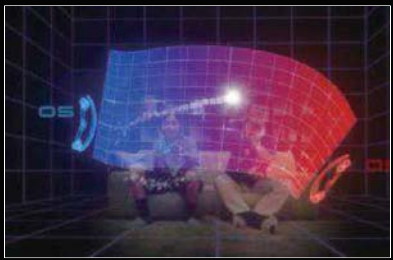
持续摩擦触摸板的话，名为ASOBI的AR机器人就会从手柄中飞出来到玩家身边。ASOBI首选会辨识玩家的头像，之后玩家就可以和它进行各种互动。抚摸它的头它会开心，对它拳打脚踢的话，它就会生气。欺负过头的话，ASOBI可是会发射火球或冰射线对玩家展开报复行动哦！

AR BOTS

除了ASOBI之外，在手柄中还居住着一大群AR机器人，玩家可以将视角拉进到手柄中观察这些小家伙的日常，也可以将它们全部从手柄中放出来，它们就会在房间中跑来跑去，并和主人做一些简单的互动。若是不想再让它们乱跑，只需按下手柄上的显示灯按键手柄就会化为吸尘器将小家伙们全部吸回肚中。



AR HOCKEY



AR冰球是《游戏空间》内置的一款迷你游戏，与传统的冰球游戏相比，AR冰球的桌面可以让玩家任意扭曲，由此来制造出更有利于自己的线路或是让对手更加措手不及。获胜后ASOBI还会送来庆贺的香槟酒！

TGS 2013 试玩报告

在本届TGS索尼提供的众多PS4游戏中，《游戏空间》是惟一一款应用到PS Camera和触摸板的游戏，加之我对于索尼能把AR技术发挥到何等程度很感兴趣，所以第一时间便去试玩一番。试玩的内容基本就是把上文提到的那些项目——体验一遍，在此就不予累述了，单纯来谈谈我对这个游戏的看法：

1. 上手很快，第一遍玩会觉得非常有趣，但新鲜感来得快，消散得也快，或许小朋友能兴致冲冲地玩上1、2个小时，但对于一个传统电玩玩家，《游戏空间》估计只能有3分钟热度。

2. 景深掌控得不太好。在与ASOBI互动时，它有时会突然飞远，此时再对它拳打脚踢的话，十拳里面估计只有两拳才能打到它身上。

3. 与AR机器人互动时有掉帧的情况。

个人感觉《游戏空间》的存在意义是在于安抚人心。因为PS4发售初期没有什么对应PS Camera的游戏，但PS4又是同捆摄像头出售的，为了不让玩家产生"购买了一个无用之物"的念头，才引入了《游戏空间》的存在。但这一安抚措施到底能否真的安抚人心，就是仁者见仁了。 [文：八重樱]

SCEJA亚洲发布会亲历
中文游戏井喷 惊喜消息不断

本届东京游戏展正式开展的前一天，SCEJA 举办了一场别开生面的新闻发布会。这是 TGS 期间硬件厂商举办的惟一一场发布会，其特别之处就在于只针对亚洲媒体，但不包括日本本土，发布会上公布的所有消息均与亚洲市场息息相关。

我和我的同事时雨受邀参加了这一次的亚洲发布会，并于 9 月 18 日的下午提前赶到了 SCEJA 位于品川的本部大楼。由于到得比较早，我们占据了第一排中间的有利地形。第一排最左边的三个位置上贴有嘉宾的名字，一位是育碧的创意总监 Jonathan Morin，另一位是来自光荣的铃木亮浩，还有一位是我们非常熟悉的稻船敬二，当“二叔”入场时立马引发众媒体的强力围观。

本次发布会不设网络直播，只针对中国内地、香港、台湾、新加坡、韩国、马来西亚等地的媒体人，其中中国内地媒体人数众多，加上不少和我们打过多次交道的索尼工作人员，所以在会场中经常可以看到熟面孔，大家亲切地打着招呼，犹如参加一场盛大的派对。现场除了有英文解说之外，还配备了普通话、粤语和韩语的同声翻译，十分体贴，在进场前我们都已经领取了同声翻译机。

静心等待了将近一个小时，发布会终于开始了，本次发布会由 SCEJA 副总裁织田博之主持。今年 4 月 1 日，原先的日本索尼电脑娱乐（SCEJ）和亚洲索尼电脑娱乐（SCEA）合并为 SCEJA，织田先生表示新的 SCEJA 正在为更好地拓展亚洲市场不懈努力，并宣布一年一度“PlayStation Awards”的奖项将从 2013 年度起依据日本和亚洲 9 个国家及地区的总出货量来颁发，由玩家投票选出的“玩家最爱大奖”亦将包括日本及亚洲玩家的选票。另外，香港、台湾等地在中文化游戏方面举办了不少丰富多彩的宣传活动，效果也相当喜人。

文 胜负师 摄影 胜负师＆时雨

美编 NINA

PSV 软件硬件两手抓

成绩总结是发布会必不可少的环节，不过持续时间很短，立马进入了大家十分关注的新品发布环节。首先登场的是亚版的 PSV 2000 型，在 9 月 9 日的 SCEJA 日本发布会上，新型号 PSV 的日版发售日定在了今年的 10 月 10 日，而亚版也会紧随其后，于 2013 年 11 月发售。2000 型 PSV 会更轻更薄，并拥有更长的续航时间，总共会有 6 种颜色可供选择。同时，《高达破坏者》、《噬神者 2》以及《最终幻想 X / X –2 高清重制版》也将推出亚版的限定版主机。

接下来是一系列的 PSV 中文游戏介绍。其中有备受关注的《龙之皇冠》中文版，还有目前已经发售的《讨鬼传》中文版，之前在台湾举行的华人御魂设计大赛获奖作品——平阳公主、西施、红拂女以及其他优秀作品都将已御魂形式陆续加入到游戏当中。此外还有首次确认中文版的《秋叶原之旅 2》，这是一款在秋叶原实地取景的异色 RPG；更让人意外的是在国内颇具人气的《弹丸论破》将于今年 12 月推出 PSV 中文版，其译名为“枪弹辩驳”，目前只确定第一作会中文化，但只要表现不错，就有推出第二作中文版的可能。

PSV 软件部分的压轴作品果然是《暗魂献祭 三角势力》，稻船敬二在台下观众热烈的掌声中上台，为大家介绍新作的一些特点，而本次 TGS 上也会提供第一个试玩 DEMO，同时确认本作的中文版会在 2014 年春季发售，对于喜欢这一系列的中国玩家来说并不需要等太久。

同样是在 9 月 9 日公布的新硬件 PSV TV 在媒体与玩家之间引发了广泛的话题，在这一场亚洲发布会上也不出所料地公布了亚版的 PSV TV，预计会在 2014 年农历新年期间正式推出。

中文版游戏名称	机种	发售时间
讨鬼传	PSV	9月19日
龙之皇冠	PS3/PSV	10月3日
秋叶原之旅2	PS3/PSV	2014年内
弹丸论破	PSV	2013年12月
暗魂献祭 三角势力	PSV	2014年1月























PS3中文游戏大进击

在发表了PSV TV亚版之后，发布会进入PS3的环节。首先是宣布《GT赛车6》会于12月5日同步发售中文版，并会推出纪念系列15周年的限定版。《闪电归来 最终幻想XⅢ》会推出一款限定版的手柄，而游戏的中文版会与日文版同步发售，第一次实现《FF》作品中文版的同步化！《苍翼默示录》最新作会先推出日文版，按照系列的惯例，中文版应该也不会让玩家长久等待；其他中文版游戏包括《火影忍者 终极忍者风暴3》的加强版、《装甲核心V》、《WE 2014》、《NBA2K14》、《艾丝卡与罗杰的工作室》等，还有第一次确认会推出中文版的《魔界战记D2》。

此外，《怪物猎人 边境G》也将于2014年内发售中文版，且在TGS开展当天确认会有PSV版推出，消息一出，在玩家中立即引发了不小的话题。

中文版游戏名称	机种	发售时间
GT赛车6	PS3	12月5日
火影忍者 终极忍者风暴3 忍力全开	PS3	10月22日
闪电归来 最终幻想XⅢ	PS3	11月21日
装甲核心V	PS3	9月24日
怪物猎人 边境G	PS3/PSV	2014年内
胜利十一人2014	PS3	9月30日
NBA2K14	PS3	10月1日
艾丝卡与罗杰的工作室 黄昏天空之炼金术士	PS3	10月31日
横行霸道V	PS3	已发售
魔界战记D2	PS3	11月28日

PS4亚版首发有惊喜

终于到了最激动人心的PS4环节。虽然我们在发布会开始前已经得到了确切消息，亚版PS4的首发时间会早于日版，但当织田博之先生爽快地宣布**“亚版PS4将于今年12月中旬推出”**时，还是引发了场下热烈的回响。亚版PS4首发地区包括香港、台湾、韩国、新加坡和其他东南亚地区，首发当天就会同步推出20款游戏！其中包括14款蓝光光盘游戏和5款PSN下载游戏，首发阵容空前强大！还有一款PS4自带的小游戏《游戏空间》，但需要配合新摄像头才能使用。

之后，到场嘉宾Jonathan Morin和铃木亮浩分别向大家介绍了育碧的重点产品《监察风云》和光荣的《真·三国无双7 with猛将传》，并现场进行了PS4版的实机演示。Jonathan Morin表示《监察风云》会随亚版PS4首发，英文版先行，不久后就会推出中文版本。而铃木亮浩带来的消息更是惊人，《真·三国无双7 with猛将传》的中文版会随亚版PS4首发！这也就意味着本作的PS4版本将出现日版和中文版发售时间倒挂的情况，这在整个PS系游戏的发行史上都是破天荒的。

最后公布的几个PS4中文游戏分别是会随亚版主机首发的原创平台动作游戏《KNACK》和火爆酷炫的射击游戏《RESOGUN》；另外还有好评如潮的《我的世界》也将推出PS4版，英文版为亚版首发，中文版随后发售；由新加坡游戏人开发的《火箭鸟2》也确定登陆PS4平台，按照前作的惯例，本作将包含简体中文。

亚版PS4首发游戏	发行商	游戏类型	推出形式
杀戮地带 暗影坠落	SCE	主视角射击	光盘/下载
驾驶俱乐部	SCE	赛车	光盘/下载
KNACK	SCE	平台动作	光盘/下载
COD 幽灵	Activision	主视角射击	光盘/下载（待定）
战地4	EA	主视角射击	光盘/下载
FIFA 14	EA	体育	光盘/下载
极品飞车 对手	EA	竞速	光盘/下载
Madden NFL 25	EA	体育	光盘/下载
NBA Live 14	EA	体育	光盘/下载
真・三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	光盘/下载
刺客信条Ⅳ 黑旗	Ubisoft	动作冒险	光盘/下载
Just Dance 2014	Ubisoft	音乐	光盘/下载
监察风云	Ubisoft	动作冒险	光盘/下载
乐高漫威超级英雄	Warner Bros.	动作	光盘/下载
Basement Crawl	Bloober Team S.A.	动作	下载
Contrast	Compulsion Games	平台动作	下载
我的世界 PS4版	Mojang AB	动作冒险	下载
RESOGUN	SCE	射击	下载
黑光 惩罚	Zombie Studios	主视角射击	下载
游戏空间	SCE	动作	预设程式

SCEJA亚洲发布会小结

在进行了简短的总结之后，织田先生宣布此次SCEJA亚洲发布会圆满结束。随后工作人员搬来了PSV 2000型、PSV TV和PS4三款新硬件，并有模特上台，进入媒体摄影时间。

整场发布会持续了一个多小时，内容非常紧凑，就算是基调讲演、游戏预告片和串烧集锦也是尽量压缩，加快节奏，更重要的是并没有把9月9日那场发布会的内容重新演一遍，而是非常有针对性地安排了大量更贴近亚洲市场的内容，利好消息的轮番轰炸也在亚洲媒体和玩家的心里“炸”开了花。事后，了解到相关信息的国内玩家也对此次发布会给予了积极正面的评价，对于SCE的硬件和软件产品也有了更多的期待。PS4亚版首发时间微妙，几乎可以确定会与12月在香港举行的亚洲游戏展（AGS）紧密联系，狂热玩家为能第一时间感受次世代主机的魅力，彻夜排队恐怕在所难免，现场的火爆程度可以预见。

在短短一小时内，一口气公布了20多款中文游戏，这要放在前两年，简直难以想像！在资源整合之后新生的SCEJA放眼亚洲，重视华语市场，加大产品亲和力，并积极推行新的宣传与销售策略，不再拘泥于日本本土的做法，相信可以进一步赢得广大玩家的心。

感谢索尼各部门工作人员的努力，希望这种扎扎实实的努力最终能让更多的玩家从中受益。

www.doopland.com

PSV 2000与PSV TV实机感受

9月9日，SCEJA日本发布会上一举公开了两款全新的PSV硬件产品——PSV 2000与PSV TV，媒体和玩家反响强烈，各种传闻与猜测也是不绝于耳。本次TGS，UCG报道团的各位编辑有幸在第一时间实机体验了这两款新硬件，一起来听听他们所了解到的“真相”吧！



新型PSV虽然在日本还未开始贩卖，但秋叶原的各大游戏店已经摆出了机器的等比模型供玩家们热身。在TGS会场，时雨也对新型的PSV进行了体验。第一个感觉自然就是变得更加轻薄了，至于玩家们所关心的屏幕问题，差距并不是太大，在实际游戏体验中并没什么影响。但是伴随着机器变得轻薄，握持感进一步削弱，感觉上更像是在操作一款平板电脑，其余的和PSV 1000并无二致。

至于PS TV，第一个感觉就是小而精致，索尼的工业设计水准依然保持，略为反射的表面在光线的照耀下让人觉得很惊艳。至于游戏的实际画面，我仔细看的是《暗魂献祭 三角势力》，虽然数据上显示出它是在PSV的分辨率下进行拉伸，但是或许有经过优化的缘故，游戏的画面非常棒，部分场景甚至有不输PS3的表现力。



这次索尼的PSV试玩区全部使用的都是刚刚公布的新机型PSV，拿到手后最直观的感觉就是更轻更薄，两侧圆弧状的设计更能贴合玩家的手掌，握起来的感觉还蛮舒服的。PS、Start和Select键变成圆形之后也更方便按下，这些都算是不错的改良点。但是蜂窝状排列的扬声器我个人很不喜欢，可能和个人的美学不符吧。而且PSV2000也取消了前面板一体式设计，在屏幕四周加了一个边框，这一改动有点累赘，少了些PSV 1000“高端洋气上档次”的气质，在工业设计上并没有进步。至于画面，虽然PSV2000的屏幕由原来的OLED变成了LED，但因为没有现场的对比所以缺乏直观上的感受，单就游戏本身来说，并不觉得有什么缩水。

PSV TV外形很小巧，所有的插孔都集中在一个侧面上，玩家们无需担心摆放在电视旁会露线的问题，简练的设计与APPLE TV有着异曲同工之妙。通过此装置在电视上PSV的画面效果也在可接受的范围，延迟情况也不明显，玩家可依自身的需要决定是否要入手。



PSV 2000外观最大的变化就是机身变薄，这使得机器拿起来的手感更接近一些大屏手机，或者是比较小的平板电脑，两边像PSP 2000那样变成了弧形设计，没有了之前的直角感，握在手上更加贴服舒适。Start和Select键虽然改成了圆形，但由于位置没变，进行游戏的时候按起来还是不太顺手，恐怕触摸屏的辅助还是必不可少的。至于屏幕更换之后的差异，如果不是刻意拿两台机器对比的话，恐怕也看不出来吧。

PSV TV外观比较时尚，PSV游戏由于机能局限导致画面有瓶颈，所以即使连接电视来玩，画面也比不过家用机，但是这个产品的亮点在于电视盒相关的一系列功能上，纯粹把它当成游戏机并不恰当，游戏功能只是其中的一部分，未来还得看索尼会如何完善它的服务了。









由于我参加了SCEJA亚洲发布会，所以比其他同事更早接触到PSV 2000和PSV TV的实机。不过可能是因为自己有些后知后觉，在TGS会场实际试玩过几款PSV游戏之后才发现原来SCE展台所有的PSV试玩机都换成了2000型，为什么我迟钝到不觉得手感有什么差别呢?只能用“适应力强”来安慰自己了。至于曾被不少人吐槽的LED屏幕，不觉得有什么不妥，画面依然鲜亮。我个人其实比较喜欢原先PSV背触板上的纹理设计，现在只有一个PS标志，感觉不够别致。

PSV TV的话，在会场里是用玻璃罩子罩起来的，在发布会时则可以超近距离地观察。说实在的，这个纯白色的小盒子确实非常漂亮，加上在大屏幕上玩PSV游戏的这一功能对于我来说非常实用，所以真想立马拿回家！（可惜保安不让）由于PSV TV使用的是传统的PS3手柄，所以手感方面不会有什么问题，但试玩的游戏都是可以完全不用触控操作的，所以传闻中用指针解决触控操作的情况没能体验到。

会场的PSV TV体验区不仅有新作试玩，还展示了观赏影视节目、读书看漫画等功能，还可以通过中继玩PS4游戏。玩PS4的《KNACK》时，画面看不出有什么缩水，帧数还算稳定，偶尔有一两帧的延迟，但在可接受的范围内。同时，因为硬件和游戏均未上市，通过进一步调整改良以及今后的系统更新，一些不具合的情况应该都可以迎刃而解。



新版PSV相当轻薄，拿在手里很有种当年从PSP 1000过渡到PSP 2000的感觉。START和SELECT变得比较好按到了，左右摇杆的手感也很不错。机身的颜色非常鲜艳，比以前更漂亮，尤其是蓝色和绿色，浅浅的但很亮，正面的白色部分也非常搭。屏幕如果不是刻意拿PSV 1000型对比的话是不太容易看出区别的。

至于PSV TV，本身非常小巧，一点都不占地方，纯白的机身非常漂亮。连接到显示器之后，可以在大屏幕上玩一些画面比较有魄力的游戏，放大后的画面比想像中清晰，正常距离下玩游戏是不会有什么影响的，凑近看得话能看到有一些锯齿。我用PSV TV试玩了两款游戏，几乎感觉不到延迟。

TGS 2013

SCE社长：PSV TV将重点进军中国

Andrew House谈PSV TV市场战略，以及对中国市场的高度关注

在9月10日的SCE发布会上，真正的焦点不是PS4，而是一款令人意外的产品——PSV TV。这是一款让人看不明白的产品，一个没有屏幕、没有按键的游戏机意义何在?为了解答人们的疑问，SCE社长兼CEO Andrew House召开了圆桌会议。实际上，PSV TV的意义比你想象的更大，它甚至可能成为未来索尼与苹果机顶盒对抗的产品。

Andrew House表示，PSV TV就像一个小型的机顶盒，而且在游戏功能上有着极强的拓展性。它不仅可以下载PSV的游戏，也可以下载PS和PSP的游戏。更重要的是，未来SCE将通过云游戏服务，为PSV TV提供PS3甚至PS4的游戏。技术上，PSV TV完全可以支持这种云游戏。除了游戏之外，PSV TV也能支持视频点播服务，还有网页浏览、电子邮件等功能。

“谷歌的Chromecast、苹果的AppleTV等都可以说是PSV TV的对手，而作为PSV TV的一个优势，SCE将会强调其游戏的多样性。”Andrew House表示，目前PSV TV已经能够支持1300多款不同类型的游戏。初期PSV TV只能用PS3手柄操作，今后也将可以用PS4手柄。PSV TV也可以为已经有PS3的家庭提供便利，比如当你家客厅的电视被老婆孩子霸占，你可以利用PSV TV的Remote Play功能，将PS3的游戏画面传输到PSV TV，再经由PSV TV连接到另一台电视上，实际上就相当于家里有了两台PS3。同理，它也可以变为你的第二台PS4。

PSV TV的设计概念是在2011年8月提出的，即PSV发售前4个月。此后SCE内部对此项目进行了多次论证，终于在一年前开始投入研发。

对于PSV TV的游戏，SCE预计其主要受众将会是休闲游戏玩家，也就是家庭用户。PSV TV的低廉价格比较容易吸引这个消费群。实际上在研发初期阶段，SCE就确定了售价控制在1万日元以内的目标。除了日本本土之外，SCE还计划将PSV TV打入中国、韩国等地，但没有在欧洲和美国上市的计划。

Andrew House明确表示，SCE对中国市场抱以极高的期待，不仅是PSV TV，SCE将会争取将其所有产品打入中国。Andrew认为中国终将开放游戏机产品市场，他说：“如果允许在中国销售家用机产品，比如在上海自贸区开放，这将会是一个重大的商业机会，我们对此有极高的期待!”实际上，不止是索尼，微软一直都在试图以机顶盒产品打开中国市场。近日著名IPTV运营商百视通公司已经发布公开信，宣布与微软达成合作，双方将共同出资7900万美元组建合资公司。百视通占股51%，微软占股49%。新公司暂名为上海百家合信息技术发展有限公司合资公司，拟于上海自贸区注册。这很可能意味着微软将通过百视通在中国销售其机顶盒产品。微软与索尼在中国战场上或许将围绕机顶盒产品展开争夺。

PSV TV公布之后，游戏媒体对之反应冷淡，反而是主流媒体报以喝彩。《福布斯》杂志认为，PSV TV堪称索尼近年来最具进步意义的产品。PSV TV无疑可以提高PSV游戏的用户基数，从而吸引更多第三方。同时它也具备了一台机顶盒所应具备的所有功能，云技术的未来发展蓝图更使其潜力深不可测。那么这款售价不到1万日元的产品，就有足够的实力成为未来的家庭娱乐中心。还有媒体猜测未来SCE将会把PSV TV的技术直接做到BRAVIA电视机里，创造一个“PlayStation智能电视”新产品线。再为之引入索尼旗下Gaikai公司的云技术，索尼在未来家庭智能时代的胜算将大大提高。



▼如果Xbox One真的能够进军中国市场，百视通本身的机顶盒会是其最好的配套产品。



◀精致小巧的PSV TV意味着索尼对于新领域的又一次进军。



▲如果BRAVIA内置PlayStation系统成真，估计每一台电视都要配置一个PS3手柄——又或者把遥控器加上手柄功能。



▲除了能够玩PSV游戏，传输PS4画面也是PSV TV的卖点之一。

PSV、PSV TV与PS4将会形成一个更为完善的产品体系，涵盖更广的用户群。实际上，PS4的总工程师Mark Cerny也是PSV背后的主要设计者之一。Mark Cerny日前在东京电玩展期间确认，PSV的首席架构师也是他本人。PSV与PS4都是从2008年开始启动研发的，主要技术供应商是ARM和Imagination技术公司。Mark Cerny还带领着一支内部研发团队为PSV开发工具组。

在久多良木健退休后，SCE内部缺乏硬件领袖型人才，在日本总部已经找不到类似的替补者，于是天才级的Mark Cerny就成为在硬件上取代久多良木健的关键人物。由于Mark Cerny更熟悉西方更为成熟的计算机技术，也更懂开发者的需求，所以在他的带领下，PSV与PS4的设计理念都以简单高效为主。二者今后必将有大量紧密配合的应用。Mark Cerny说：“吉田修平和我同一天提出了PS4与PSV技术互通的方案，这真是惊人的巧合。我们都认为两个平台的互通将极具发展潜力。”而PSV TV在技术上相当于一部没有屏幕的PSV，实际上也可以理解为一部低规格版的PS4，是一个让更多普通家庭廉价进入PlayStation娱乐世界的解决方案，这也是PSV TV极为看重中国市场的主要原因。

虽然PSV TV目前的主要目标是亚洲，但在其公布后获得了西方媒体的盛赞，一些主流媒体甚至认为它是索尼几年来最值得赞赏的硬件。对此SCE社长Andrew House表示大受鼓舞，他说PSV TV暂时只有日本发售计划是因为“在该地区没有同类设备的竞争，而西方的机顶盒竞争激烈”。鉴于当前西方媒体对PSV TV的一致看好，其欧美发行计划可能已经提上议事日程。所谓无意插柳柳成荫，PSV TV或将为索尼带来好运。



今年3月发售的《暗魂献祭（原翻译为“灵魂献祭”，现在跟官方中文版的翻译统一）》一经推出就受到了共斗游戏爱好者的大力好评。因为是原创作品，所以游戏中有许多小瑕疵，而粉丝们希望官方能推出补丁让游戏变得更内涵的呼声越来越高。有鉴于此，副标题为《Delta（暂译为“三角势力”，具体译名请期待官方日后公布的消息）》的资料篇应运而生，该作将携新的魔物、魔法、地图、任务、系统、模式等内容在2014年上旬与大家见面。下面就让圣腕Lv.99、联机时被嫌弃没输出的狼来了为大家揭开新作的神秘面纱吧！

SOUL SACRIFICE ソウル・サクリファイス デルタ

文 狼来了
美编 NINA

暗魂献祭 三角势力	SCEJ	动作
PSV ソウルサクリファイス デルタ		日版
预定2014年3月	本地1人、面联/在线1～4人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄未定

新势力的乱入令世界“脱轨”！！

在前作的世界中主要有奉行献祭的秘密结社“アヴァロン（阿瓦隆）”势力以及主张正义与救济的信仰组织“サンクチュアリ（圣域）”，这两个势力处于对立的状态。而在这无限轮回的世界中，一股名为“グリム（格林）”的第三势力加入了这场纷争，他们既不愿意牺牲他人也不打算拯救生灵，“听天由命”是他们的处世之道，他们的出现是否会对死循环的世界产生影响呢？

选择所属势力

正如前边所说的一样，本作将有三股势力供玩家选择，每个势力都有自己擅长的魔法或禁术，此外在完成任务后获得的报酬也会有所不同。如果连接上网络，玩家的资料也会上传到服务器，系统会统计每种势力的玩家人数，势力较大的一方还可能会在通常游戏时得到一些便利。



第三势力“格林”的由来

一个名为“格林”的先知将圣经传于世人，相信预言的信者们逐渐聚集起来，他们以格林的学说作为教义中心结成了组织。虽然格林已经不在人世，但是他以往的言论对现在的教徒们也有着极深远的影响。预言里说道：人类在未来会被永劫的轮回所折磨，这都是反复无常的双生创世主——セルト神和ロムルス神的“杰作”。因此，格林教团的宗旨就是否定掌控着这个世界的两个神，不选择献祭或者救济就是他们贯彻教义的证据。另一方面，阿瓦隆势力指出格林主张的教义毫无根据，并将格林定义为为世界带来纷争混乱的危险组织。



►“不主动选择，将一切交给命运来抉择”，这便是格林教徒们的思维方式。从图中可以看到除了对应救济的L键和对应献祭的R键外，同时长按L和R键即可随机在救济和献祭里选择一项，无论结果如何，魔力和生命力的经验值都会得到提升。



永劫轮回里的魔法使们

前作中戏份远不如阿瓦隆组织的救济派“圣域”以及中立派的格林，这三大组织里边都有着虔诚甚至疯狂的信徒，下面就让我们来看看这些各具魅力的新老角色吧。



妮穆艾

所属：阿瓦隆

妮穆艾（ニミュエ）对（玩家扮演的）主人公放话：“如果你敢拖后腿的话，就杀了你。”想成为正式的魔法使，就必须经过特定的试炼，而试炼中有一项特殊的规则，那就是必须两人一组一同参加试炼。于是，妮穆艾成为了主人公的临时同伴。

刚开始进行试炼的时候，她不仅抱怨组织的种种问题，也非常看不惯主人公的一举一动，然而随着双方进一步的合作与互相了解，她慢慢地接受并认可了主人公，只是在前方等着她的，是那无法逃避的“悲惨宿命”。

背负着悲惨命运的同伴

©2013 Sony Computer Entertainment Inc.All Rights Reserved.

魅惑的小红帽 胡德

所属：格林



关于“小红帽胡德（レッドフード）”，民间流传着这样一段话：“假如，你看到一个手持苹果、头上戴着红色头巾的魔法使，那么一切都晚（完）了。从那一刻开始，你所感受到的一切，都是梦幻与诱惑。”对于与黑暗相伴的魔法使来说，她并不喜欢原本那惹人注目的样子，只有色彩如此鲜艳的“红色装束”，（打扮得和一般的魔法使不同）才反而 不会引起太多的注意。

利用美色和巧妙的言语来诱惑世人，有多少人受到了她的欺骗而成为了她的“诱食”呢？“苹果”是小红帽胡德的代名词，它似乎有着让人产生强烈幻觉的作用，而“幻觉魔法”是小红帽擅长的把戏，就算是经验老道的魔法使，也对其防不胜防。

通过“获得永生”等花言巧语来诱惑他人，然后再榨取受骗人的性命，这是小红帽一贯的做法。如果被她看上了，那么等待那个人的，就只有是变成“魔物”的这一结果。虽然小红帽从外表上看起来完全不像魔物，但是她已经在人间生活了数十年，而且面容一直保持着青春。

因为遇到了日记的主人，小红帽也将在这个荒诞的世界中蠢动。

异端的救济者 伊莱恩

所属：圣域



圣域势力的指导者“ゴルロイス”是伊莱恩（エレイン）所崇拜的对象，她的身上缠绕着大面积的绷带，让人看起来都觉得很疼，以往她曾经受过很严重的创伤，该创伤对她的身心而言都是无法完全治愈的。主人公为了达到某个目的而前往圣域参加试炼，而伊莱恩就是与主人公一同接受试炼的同伴。试炼中伊莱恩慢慢表露了她的过去，而在试炼前方等着他们的又是什么呢。

更丰富的角色编辑系统



服装不多以及可编辑的衣装要素有限是前作美中不足的地方，而《三角势力》中这一情况将会大大得到改善。在“角色肖像”的自定义界面中，玩家不仅可以为自己的角色切换面容、换选套装，上下身的衣服也可以随意搭配，除此之外新加入了“首饰”系统，完成任务后会根据评价获得不同种类的首饰，估计首饰本身会附带一些能力，比如增加玩家的攻防能力，抵抗异常状态等等，具体内容要等官方进一步的报道，这里先放上个别衣装配饰的图片给大家先睹为快。



买了前作的菜菜们听好了，前作的记录可以继承到《三角势力》中，供物、刻印、故事模式的进度以及服装等等都可以继承，连老子的眼泪也是可以继承的说，详细的下次再告诉你，趁现在赶紧去前作里将自己培育成最强的魔法使吧。

新世界的要素

来自《格林童话》的魔物们

由于第三势力“格林”的介入，原本处于均衡状态的世界法则受到了冲击，更加凶残暴力的魔物因此诞生，人型魔物的总数一口气提升至 40 以上。而原本的魔物也追加了全新的动作，比如前作中一直饱受凌辱的ジャック・オ・ランタン（火南瓜）在本作中将追加使用盾牌抵挡玩家远程投掷类魔法的招式，部分魔物还会凶暴化，相信如此一来 BOSS 战的难度将会提高。下面让我们来看看两只来自《格林童话》的人型魔物吧。

《白雪公主》——哀鸣的巨眼公主

某个王国里一名有着宝石般美丽眼睛的公主出生了。公主的母亲，也就是王国的王妃，她嫉妒女儿的美貌，然而透过女儿的瞳孔映照出来的王妃身姿却令她自己陶醉。在这个一边嫉妒着女儿、一边又仿佛在女儿的身上看到年轻时候自己的王妃面前，白色的圣杯出现了。王妃向圣杯许愿，于是乎公主的眼睛变成了镜子。

慢慢长大成人的公主开始对自己的境遇产生疑问，以往为了讨好母亲而故意让自己的眼睛映出比现实的王妃更美丽的景象，然而长大的公主对母亲产生了报仇的意念。某日当王妃再次前来对着公主的眼睛欣赏自己美貌的时候，公主将老太婆姿态的景象呈现给王妃，受到了惊吓的王妃当场毙命。

复仇成功了，可是公主却放不下王妃给予自己的那份母爱，公主不断地哭泣，泪水通过已经变为镜子的瞳孔流到外边，而一直映在瞳孔上边的，是母亲的身姿。





www.pooland.com

《小红帽》——凶暴的傀儡战狼

为了在战斗中以气势压倒敌人，骑士穿上了外形酷似野狼的漆黑盔甲。某次战斗中，骑士在战场上败阵了下来并逃往山中。他在山里发现了一间小屋，屋里有一位老婆婆，骑士向老婆婆讨点充饥的东西，老婆婆异常亲切地招待了骑士，并将自己作成食物供骑士进食。不知情的骑士在用餐过后看到了老婆婆留下来的信，老婆婆说她曾经有一个已经离别的孩子，孩子的面容和骑士非常相似，所以她才将自己作为食物提供给骑士。老婆婆在信中还提到了自己儿子的名字，这个名字正是骑士的本名。

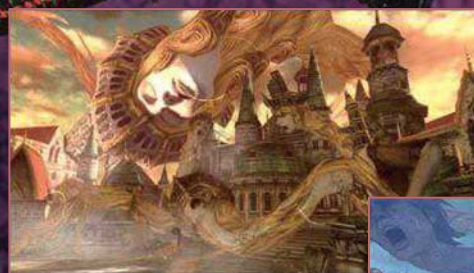
惊愕的骑士为了拯救已经被自己吃掉的母亲，将自己的腹部切开了，从骑士腹部中探出头来的老婆婆念叨着“被骗了……”。老婆婆其实是受到了名为小红帽的妖术使怂恿，为了得到永生而寄生在他人的体内。





新旧地图初探

人的欲望孕育出了《暗魂献祭》世界里的场景，本作中除了根据《格林童话》而引入的新场景外，原本场景的构造也发生了一定的变化，满足特定的条件后场景还会遭到破坏从而延伸出新的场景，比如场景边缘的墙壁受到人型魔物的冲撞，又或者是地面受到严重的践踏而崩塌等等，合理利用地形的变化也是本作主张的战斗思路之一，此外随着任务中时间的流逝，天气也会改变。

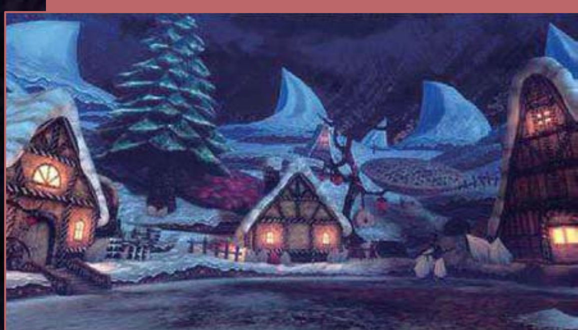




《莴苣姑娘》（ラプンツエル）

在某个城市出生的小孩大部分都是金发美人。因此，卑劣土豪们的诱拐绑架在这里盛行着。有一位母亲，为了保护女儿不被诱拐，不惜牺牲自己借助魔法的力量。于是，她的脖子伸长到比周围的树木以及房屋还要高的地方，头盖骨也变了形，变成了可以让人居住的空间。与她相似的人也陆续出现，将女儿“匿藏起来”的奇妙住宅在城镇中随处可见。

在某个居住着许多美人的城市里，有一名姿色特别出众的女性，因为外出受到了（母亲的）限制，心中的不满在慢慢积累。“想要恋爱”——女儿为了与路过的旅人谈恋爱，经常欺骗母亲而频繁地外出，这件事情被母亲知道了。为了惩罚女儿，不让女儿和外界接触，母亲将脖子伸得更长了。与女儿相爱的旅人无法对此坐视不理，于是，旅人也像母亲一样伸长自己的脖子。母亲逃、旅人追，他们不断地延伸着脖子，据说直到筋疲力尽的那一刻。就这样，由两条缠绕在一起延伸至天空的脖子中孕育出了奇异的高塔。



《糖果屋》（お果子の家）

因为饥荒的缘故，兄妹俩被遗弃到森林里边。为了抵抗饥饿，于是兄妹俩将他们自己的身体变成了糖果。由于变成了糖果，所以险些被造成饥荒的蝗虫所吞食，但在认为自己不被任何人所需要的时候，反而被蝗虫所需要，这样认为的兄妹俩希望下辈子可以和蝗虫们成为家人，怀着这个愿望，兄妹俩的身体进一步地发生了变化。

于是许多由糖果做成的房子出现了，饱受饥饿折磨的人们经常会误入到这条糖果屋之街，误入的人们看到周围有许多糖果，欣喜若狂的他们不知道这是陷阱。片刻后从糖果屋的大门里伸出了巨大的手，被手抓住的人会变成新的糖果，而变成糖果的人们，会被从另一扇门里出来的巨大兄妹俩吃掉。

兄妹俩的面容就像蝗虫一样。如此一来，他们的愿望实现了，这张脸就是与蝗虫成为家人的证据。

进化的超魔法

既然有新的魔物登场，那么新的供物和魔法自然也是少不了的，不过更让人惊喜的是“组合魔法”和“魔法连携”系统的引入，事不宜迟，一起来看看这些强劲的魔法吧！

新魔法



古代的地层



◀发动魔法后自身周围的地面会升起，站在高处时不仅可以躲开魔物的部分攻击，还可以用近战类魔法攻击魔物身上在通常情况下无法触碰到的部位，另外同伴也能一同站在升起的平台上。



寄生花的种子

◀▲将寄生花的种子种植到魔物身上后可以减缓对方的行动速度，假如对已经寄生在魔物身上的种子使用回复系的魔法，那么在种子盛开出血红色鲜花的那一瞬间，将会给予魔物极高的伤害。

治愈的花瓣

▶治愈的花瓣与铁风车的翼片类似，都是远程投掷类的魔法，但不同的是它的作用是从远处为同伴回复体力，如果对魔物身上的寄生花种子攻击，也是可以让种子开花的。



组合魔法

组合魔法指的是同时使用两种魔法来组合出前所未有的新动作，基本操作是先使用某种持续时间长的魔法，然后在该魔法的持续时间里再使用另一种性质的魔法，具体请看下边的图文解释吧。

回避变化+近距离类魔法



◀先使用隼之羽或其他的回避变化类魔法，然后再发动近距离魔法如冰之剑、巨雷神的手腕，那么在利用隼之羽移动的过程输入近战类魔法的指令，魔法使就会使出突进的挥砍或者是从地底一跃而出向上方使出多段判定冲拳的动作。

魔法连携

魔法连携通常需要两名玩家合力发动，一些在前作中无用武之地的魔法借助这个系统将变得不再鸡肋，战斗时更讲究玩家之间的配合，乐趣也因此而提升！

石魔人的心脏+魔犬的喉笛

召唤出来的魔人无法移动是该魔法的最大弱点，但是现在可以利用魔犬的喉笛将魔人炸开，被炸碎的魔人会分裂成数个有脚可以自由移动的小魔人，而小魔人们会自动追踪着魔物进行攻击。



盾+吐息类魔法

一名玩家先架起盾牌（比如溶岩盾），然后另一名玩家对盾牌使用同属性的吐息（炎龙之牙），那么片刻后盾牌就会巨大化，防御性能也会因此上升。



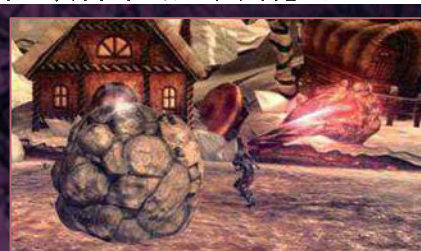
近接武器+变生机雷类魔法



在别的玩家使用无属性的近接武器魔法如战斧的破片时，另一名玩家再发动机雷类魔法如冰之棉毛，接下来就会看到无属性的战斧将空中的机雷吸引过去从而变成冰属性的战斧。

变化（突进）+装备（刚腕）类魔法

利用巨人族之腕的蓄力攻击去击打通过岩虫的甲壳变身为岩石的同伴，成功后岩石就会朝着某一方向高速突进，命中魔物时能给予更高的伤害。



新禁术——世界树（ユグドラシル）

将格林势力的魔法使献祭后，他的下腹部就会破裂，从中伸出来的骨头会荆棘化并作为“根”刺入地面，吸取到足够的养分后魔法使的全身都会像大树一般伸展开来，这也是为什么该禁术被称之为“世界树”的缘故。当“树”上的花朵盛开后，无数的荆棘就会朝魔物刺去。





TGS 2013 试玩报告

这次索尼展台为《暗魂献祭》新作安排了两种试玩方式，一种是普通的PSV试玩，还有一种是使用PSV TV进行试玩，后者因为比较新鲜，自然要等待更长（两倍以上）的时间。事实上使用PSV的试玩区也有一台PSV TV，只不过控制者是SHOW GIRL，每次试玩会由一个SHOW GIRL、一个工作人员带两名玩家打一个新BOSS。

虽说我是《暗魂献祭》白了三遍的熟手，但给我分配的却是我并不擅长的近战型角色，好在因为是试玩版的关系，任务的难度很低，挨了BOSS好几下只掉了不到三分之一的血，一个回复魔法就能轻松回满，几乎不会遇到救济和献祭同伴的选择。新BOSS的设计还是秉承了前作黑暗诡异的风格，当它飘浮在空中时近接武器就打不到它了。把注意力集中到画面、音乐、操作等方面，发现与前作相比没有太大的变化，不过从电视里看本作的画面，感觉还不错。

游戏开始后不久，工作人员不知道是掉线还是退出，场上只剩下三人。早前了解到游戏的新系统中有一项是地形变化，试玩中还真感受了一把。地面升起一个圆形平台，我的角色非常不巧地卡在了上面，尝试了各种方法，还是下不来，有点叫天天不应的感觉。两名同伴和BOSS在另一侧打得正欢，把我彻底遗忘了！大概过了两三分钟，不知是平台自动消失，还是同伴帮我打碎的，可算是下来了！装备栏里有一种攻击时会消耗体力的新供物，是一套乱舞技，耗血不多，但输出不低，于是对着BOSS一通乱挠，完成了最后一击，并选择了同时按L+R键的新方式将BOSS的本体超度。

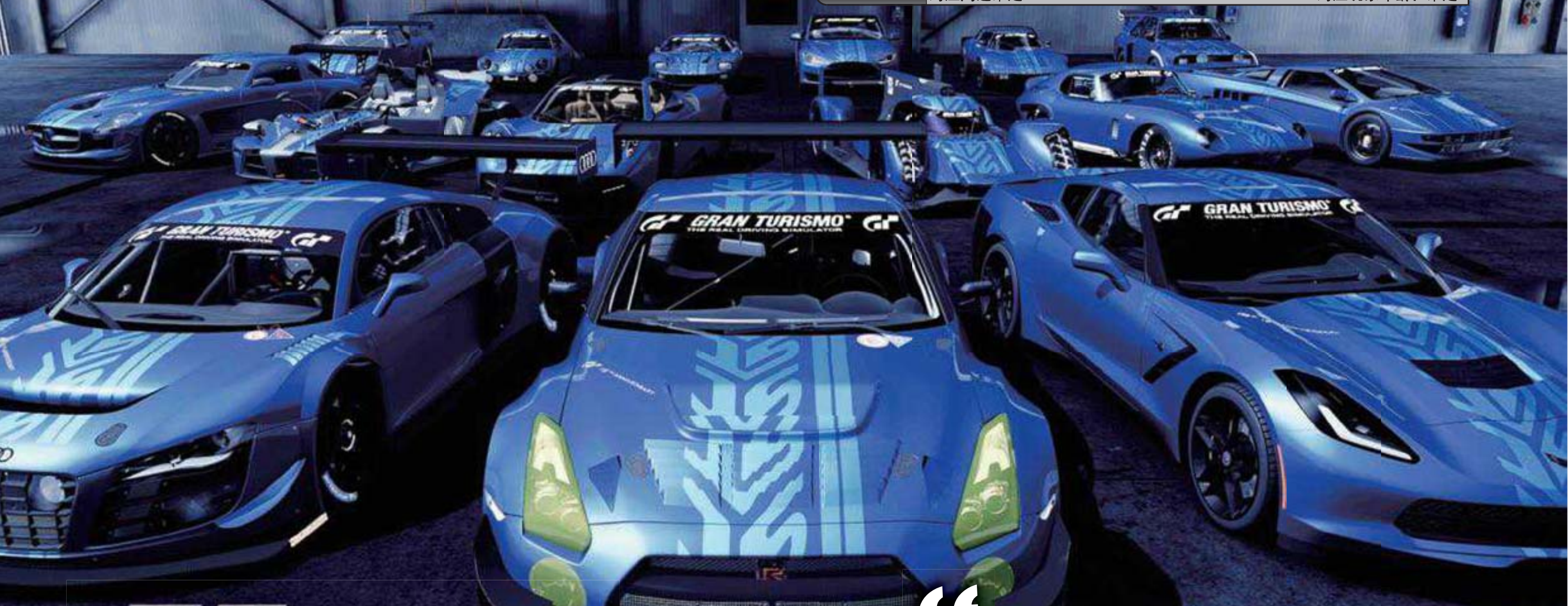
从短短十分钟的试玩（还有三分之一的时间在打酱油）无法更加具体地了解本作，但已经在前作中锤炼过的玩家，相信很快就能上手。同时本作对PSV TV的支持非常好，希望在大屏幕上成为共斗领导者的朋友也能如愿以偿。

［文：胜负师］



文 铃　美编 心の永恒

PS3	GT赛车6	SCE	竞速
	グランツーリスモ6		日版
	预定2013年12月5日	未定	6980日元
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定



GRAN TURISMO® 6
THE REAL DRIVING SIMULATOR

“在迎来系列 15 周年的今年！究极的真实驾驶模拟（Real Driving Simulator）游戏再进一步进化，更真实的驾驶体验！更多的车辆！更多赛道！尽情享受属于你的浪漫跑车之旅吧！”



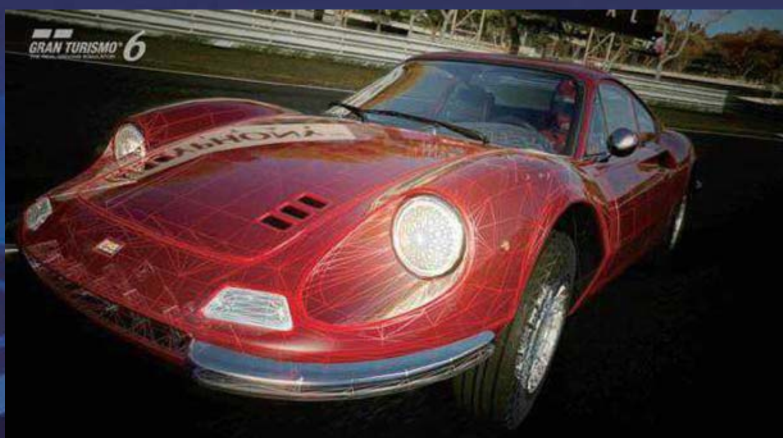
竞赛无处不在





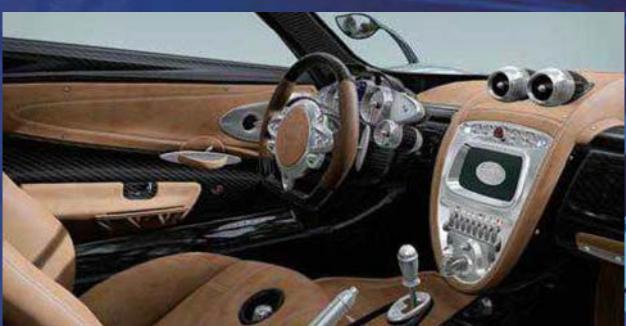
新物理引擎

通过全新的物理引擎的运算数据和横滨橡胶与 KW 避震器的技术支持，使用了加入化合物、轮胎构造以及过度领域等特性的变化的全新轮胎模组；大幅提升了决定车辆驾驶的阻尼（避震器）的精确度和真实感；当赛车在漂移过弯时，车身会因惯性而侧扬，车身通过轮胎与悬架的作用以保证车身的行驶；新的轮胎模型和悬挂系统使得车身的避震、轮胎与路面的摩擦表现更细致。



精细的车内建模

完全重现的并不单单只有车子的外形，内在也是经过一番相当精细的雕琢，从上一作开始，车内的构造就不断精细化，玩家可以通过驾驶者视点仔细欣赏车子内部，从排挡杆到各种仪表甚至是一个按钮的细节都没有放过一一重现，各种不同材质的质感也都完美地重现在玩家面前。







空气动力学

通过大量的实车运行资料作为理论基础，依照车体形状、车子姿势变化、以及和路面关系迅速变化的下压力，上扬力以及空气阻力实现了系列前所未有的精确度！玩家可在车上加装尾翼等改装部件，使车子操作手感更好。

曲面细分技术

本作使用了次世代的 3D 建模技术，适应性曲面细分。曲面细分意为将多边形分割成数个图形，而适应性曲面细分则是配合目视距离和位置变化自动细分多边形，因此可以保持从近距离到远距离的高度描绘品质，保证玩家时刻能看到清晰、细致的画面。

©2013 Sony Computer Entertainment Inc.

GT 高动态渲染引擎

为了进一步显示出现实风景所拥有的广大动态范围，《GT 赛车 6》投入使用发挥 PS3 机能极限的新渲染引擎！将 HDR 动态范围扩大为《GT 赛车 5》的 50 倍。除了消除了因亮度落差所产生的曝光不足和过度曝光外，玩家还能感受到周围环境的浅景深、闪烁的光线，增进动作魄力的动态模糊也让游戏内容更还原现实的美丽风景，使玩家的驾驶本身就成了一种享受，让人流连忘返。



世界名景 尽在家中



享受纯粹的驾驶，感受通过车子传达的与地面接触产生的震动带来的真实感，欣赏车窗外的各处美景，在世界各处与自己的爱车合影，享受属于自己的浪漫跑车之旅。

GT 著名赛道

GT 赛车 6 总收录世界上 33 条著名赛道共 71 条路线，其中 17 条是本作完全重新制作，另外的 54 条赛道则是从 GT 赛车 5 继承而来。玩家也可以通过全面升级的赛道编辑器制作属于自己的专属赛道。在今后新的赛道将会通过 DLC 的方式追加，敬请期待。

银石赛车场：被称为车类运动胜地的赛车场，这条赛道是使用英国北安普顿近郊的飞机场改造而成，原本是以直线为主的高速赛道，但经 1991 年的大幅翻修后，重生为如今的技术性构造。本赛道可分为多种短赛道，场区内更设有“史道威赛车场”的迷你赛车场。

柳树泉国际赛道：今年迈入 60 周年的加州人气赛道终于在本作中登场！柳树泉国际赛道位于洛杉矶的丘陵地区，本次为大家介绍的是名为大柳树的主赛道，每圈 2.5 英里，其灵活地使用地形起伏和高速的弯道而闻名，你，可以征服这里吗？

古德伍德山道：汽车发烧友的圣地！这里有一年一度举办的世界最富盛名、最大规模、历史最悠久的赛事：古德伍德赛车登山赛。





GT 著名赛道

通过新的赛道生成计算公式，还有全新的赛道编辑器，数百万平方公里任君驰骋！玩家还能组件自己的社区群体、俱乐部，举办管理自己的赛事！



系列最多车辆！更多配件



GT 车!车!车!

在前作 GT 赛车 5 发售后，通过 PlayStation Store 提供免费或付费 DLC 追加 30 余辆新车。而在本作 GT 赛车 6 发售时将包括 1200 种车型，并且在发售后还有新车型陆续追加！几乎所有车都可以改造加装空气动力部件和轮胎，玩家可以亲手打造属于自己独一无二的车子。与前作不同的是，追加车种在游戏升级之后将会直接并入游戏商店，可以直接在游戏内购买，使玩家可以更愉快地享受游戏的乐趣。



■最新收录的车种

AKIBA'S TRIP 2

アキバズトリップ

文 宇宙人

美编 心の永恒

秋叶原之旅2	Acquire	动作
多机种	AKIBA'S TRIP2	中文版
	预定2014年　本地1人	PS3日版:6980日元 PSV日版:6280日元
	对应周边未定	推荐玩家年龄：15岁以上



《秋叶原之旅》是2011年于PSP平台发售的动作游戏，以“脱衣”为核心战斗系统加上不少邪恶搞怪的设定而成为了话题作品，而去年6月还推出了修正画质追加全语音的加强版。相隔一年之后，游戏终于系列化迎来了第二作，本次的平台是PSV和PS3，得益于机能的加强本作画面将会大幅提升，让玩家可以在更加逼真的秋叶原中冒险。

游戏日版的发售日为2013年11月7日，中文版稍微晚一些。正因为中文版的推出，让很多无法亲临秋叶原的玩家不仅能在游戏中游览胜地，还能没有障碍地推进游戏体验剧情。



刻风雫

CV：三泽纱千香

为被神秘组织抓走改造成“魔骸者”的主人公提供帮助的神秘少女，她的身上隐藏着不可思议的力量，而她的使命是将魔骸者重新封印起来。



■当然，偶尔也会有剥了衣服才发现是普通人的情况出现。

新的恶势力向秋叶原伸出了魔手

继前作的“阴妖子”之后，这次秋叶原将要面临新敌人“魔骸者”的威胁。魔骸者跟阴妖子一样弱点都是阳光，所以消灭他们的方法就是将他们身上的衣服剥掉，让他们直接沐浴在阳光之中就能让他们灰飞烟灭。

故事开端讲述了身为一名普通阿宅的主人公被一个稀有的手办所吸引，参加了一份奇怪的临时工，却没想到因此而被神秘组织抓走改造成了魔骸者，还好在刻风雫的帮助下脱离了神秘组织。之后为了守护秋叶原的和平与这个神秘组织展开了战斗。秋叶原和人们的命运，如今托付到了这位阿宅的身上。



主人公

非常喜欢秋叶原的平凡阿宅高中生，被神秘组织抓走改造成了“魔骸者”，为了寻找变回普通人的方法而追查着神秘组织。



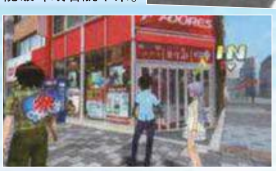
▲发现魔骸者之后，首先要展开攻击对其衣服造成伤害。



▶衣服松了之后就能破坏或者脱下来。



▲从外表上看魔骸者和普通人没有任何区别，因此他们通常潜伏在人群当中。无论是普通人还是魔骸者，玩家都可以将他们的衣服脱掉。



◀本作的舞台是以真实的秋叶原为蓝本，而且从图中可以看到，玩家可以让同伴跟在身后一起行动，再也不是一个人作战了。



■成功将魔骸者扒光之后，他们就会灰飞烟灭。

©2013 ACQUIRE Corp.

好感度将会影响故事的分支发展



本作的故事量相比前作有了成倍的增加，而且结局也会根据好感度而增加更多的分歧。主人公的选择将会影响秋叶原的命运。



■零的好感度提升



■登子的好感度提升

与其他女主角组合 Combo！

Unison Strip

Unison Strip 是本作新增的系统，主人公可以跟其他女主角两人合作使出华丽的合体技一起将魔骸者的衣服脱下来，跟不同女主角组合还会有不同的合体技，对敌人造成的伤害也是超大的。而且游戏中还有一些特殊的 Strip 技能。



鹭坂登子

CV：斋藤千和

像姐姐一样的青梅竹马，虽然不是阿宅，但是在秋叶原自卫队里面是核心人物般的存在。



辉月宗牙

CV：竹内良太

身份、目的全部被谜团包围着的人物，跟袭击秋叶原的组织似乎也有一些联系。









AKIBA'S TRIP2 AKIBA'S TRIP2 AKIBA'S TRIP2 AKIBA'S

萝莉实妹继续登场！



我才不是守财奴哦！

本作的妹妹最喜欢哥哥了！

跟前作的守财奴妹妹不同，《2》的妹妹非常喜欢哥哥，是个动画宅而且有厨二病属性，对妹控有更高的杀伤力。



◀照顾妹妹也是哥哥的责任，所以不能只顾着战斗，偶尔也要来探望妹妹哦。

妹妹

CV：洲崎绫

把主人公唤作"nini"的可爱妹妹，就算在家里也整天带着兜帽，认为"去工作就输了"的典型家里蹲，不过如果是哥哥的委托（比如合成衣服）就会积极地完成。



■常跟妹妹对话可以提升她的好感度。

合成装备就交给妹妹吧！







▲▶让妹妹合成了衣服之后还能提升她的好感度。

本作增加了衣服（装备）合成的系统，而合成的工作就交给我们这位擅长裁缝的妹妹了。因为主人公也是魔骸者，衣服对主人公来说也是至关重要的东西，于是一些好看的但是耐久度不高的衣服可以让妹妹进行强化，提升耐久力。

Tips：前作的妹妹呢……？

前作主人公的妹妹是个彻头彻尾的傲娇，不仅目中无人，对哥哥的态度也是非常恶劣，但是如果给她一点零花钱，态度就会马上发生 180° 变化，完全是个守财奴少女。



■只要有零花钱，节操什么的都是浮云。

www.cooland.com



TEARAWAY はがれた世界の大冒険

文 八重樱 美编 NINA

撕纸小邮差		SCE	动作
PSV	Tearaway ~はがれた世界の大冒险~		日版
	2013年12月5日	1人	4980日元
	无对应周边		对应玩家年龄未定

最近SCE一直在致力于创意小品级游戏的开发制作，前不久刚刚发售的《木偶历险记》就是一款兼具独特的美术风格和爽快的战斗体验于一身的作品，即将在年底发售的PSV游戏《撕纸小邮差》也同样会令玩家有眼前一亮的感觉。它是由“《小小大星球》系列”的制作组开发的，充分利用到了PSV的摄像头、触摸屏和背面的触摸板，玩家不仅仅是在控制着角色冒险，自己更会亲自参与到游戏当中，乐趣无穷。

撕开世界·勇往直前

顾名思义，《撕纸小邮差》的舞台是由各种颜色和材质的纸搭建而成的，玩家将扮演“神”和小邮差一起在纸的世界中相互帮助共同冒险。虽然是由纸搭建而成的世界，但其中可是住满了各式各样的住民和动物们，而在现实世界中被丢掉的废纸，也会化为本世界中的怪物“废材”们阻挡在小邮差的面前。玩家的手指可以通过触摸板直接作用到纸的世界中，清除障碍和杂兵、创造出新的道路、帮助小邮差抵达高处等等，这些全部都是玩家需要亲力亲为的工作。看来真要做一位合格的神，也并非易事呢！



ATOI（女）





IOTA（男）

两位主人公任选其一

游戏可以选择两位主人公，分别是男孩子IOTA（拉丁语中“小东西”的意思），和女孩子ATOI（将男孩子的名字倒过来拼写而成）。之所以会起这么个奇怪的名字，是因为这4个字母在拉丁文中的写法与PS控制器上的○△□×四个按键图标很相似。玩家还可以根据自身需要来改变角色的外观，像是用铅笔和剪刀裁剪出适合的形状，再将其装饰到主角的脸上。

©Sony Computer Entertainment Europe.

丰富多变的场景





玩过“《小小大星球》系列”的玩家们想必都对游戏中千变万化的场景赞不绝口，《撕纸小邮差》也继承了这一特色，不同颜色的彩纸通过剪切、卷曲和粘合的形式搭建出丰富多彩的舞台，玩家宛如是漫步在童话仙境中一般。利用游戏自带的拍照功能，玩家还可以随时随地为小邮差和美景拍照留念，记录下这段奇妙的旅程。

在各个场景中冒险时，小邮差会遇到许多纸世界的住民们，他们大多情感丰富并且有点胆怯。平时会使用各式各样的面具来隐藏自己的行踪，即便是被小邮差发现了，也只会说一些模棱两可的话语，一时间叫人摸不着头脑。但往往就是在这些模棱两可的话语中，却隐藏着拯救世界的关键。所以请努力完成他们的委托，和他们成为朋友吧！







与“《LBP》系列”联动

既然都是“Media Molecule”制作的游戏，当然是少不了联动要素啦。从8月22日起，凡是购买过《小小大星球2》和《小小大星球 PS Vita》的玩家都可以免费下载到一个《撕纸小邮差》风格的关卡，控制可爱的麻布仔在纸的世界中畅游冒险，提前享受到《撕纸小邮差》的奇妙乐趣。



TGS 2013 试玩报告

因为我个人原本就是“《小小大星球》系列”的粉丝，自然而然也就会对《撕纸小邮差》燃起了浓厚的兴趣。但由于轮到我试玩时已临近TGS当日闭馆，所以并没能将试玩版完整打过，不过这短短的十几分钟却足以让我领略到了游戏的独到魅力，绝对值得玩家入手一玩。

开始游戏后首先要选择角色，IOTA和ATOI除了外表之外，能力上没有任何区别，随便选择即可。正式进入游戏后首先要用手指敲击PSV的背触版来清理掉场地上的障碍物和杂兵，效果看上去像是把纸戳破了一样，很有真实感。接下来PSV的摄像头就会捕捉到玩家的相貌，如此一来，玩家便成为了纸的世界中的神，头像会在各种各样的场合内出现。

和路边的松鼠对话会获得一张白纸，用铅笔工具在纸上画一个圆，再使用剪刀工具剪切下来，松鼠作为感谢就会开启拍照功能，在之后的场景中，使用收集到的纸的碎片可以换取新的镜头和滤镜，充分满足了玩家对拍照的各种渴求。

本次试玩的主舞台是苹果之森，玩家要控制小邮差在高低差的平台上跳跃前行。场景设计得很有新意，暗藏许多小玄机，但由于景深不好掌握的缘故，稍不注意就会跌落平台。好在游戏的check point非常多，应对起来并不算困难。小邮差移动时的手感比麻布仔要更为轻飘一些，或许是因为其材质为纸吧，除了可以跳跃外，它还会随着游戏进程逐步学习到翻滚、制造旋风等能力，配合上玩家神之一手的帮助，所有的敌人都不在话下。

总的来说，《撕纸小邮差》无论是游戏性、画面还是音乐都无可挑剔，加之本作还有中文版，如此众多的优点摆在你的面前，你又还有什么理由要拒绝它呢？

［文：八重樱］



文 秋沙雨

美编 心の永恒

名为"希望"的"绝望"在学园深处对你露出微笑——



《枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生》在9月18日的东京游戏展亚洲发布会上正式宣布推出中文版，并将于今年12月发售。这是少有的第三方文字冒险类游戏正式推出中文版。需要注意的是发售中文版的只有第一部《枪弹辩驳》，游戏第二部目前尚未有中文版消息出来。本作的美版也将于明年在北美与欧洲发售。由于中文版的画面尚未公开，下文的介绍将以日版的画面为主。

枪弹辩驳 希望学园与绝望高中生	SpikeChunsoft	文字冒险
PSV ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高中生		繁体中文版
预定2013年12月	本地1人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄：未定



剧情梗概

为了培育在各领域都有超人一等出色成绩的高中生而设立的政府公认的特权学院——"私立希望峰学院"。

这是一所有着数百年历史，并往各界输送了诸多出色人才的传统学院，只要能从这所学校毕业，就等于人生已经获得了成功。

在这所为了培养出能够承担起国家未来的"希望"而设立的学院里，一个平凡无比的学生走了进来。

苗木诚，他是这一届的新生。每一年学园都会从一般学生里抽选出一名学生作为"超高校级的幸运"录取。而他就是这一届的"超高校级的幸运"。

在开学典礼当天，刚刚踏入玄关大门的苗木诚突然一阵晕眩，他当场失去了意识，当回过神来时，他已经身在一间密封的教室里了。

压抑的气氛，有些脏乱的走廊，被厚重的铁板钉上的窗子，宛如牢狱般的压抑感，这一切都与"希望峰学院"这一名字相去甚远。

在开学典礼上，15名学生们聚集了过来。

自称是这所学园的学园长的"黑白熊"做出了宣言：

"从现在开始就请大家一辈子生活在这里，如果想要离开学校的话就必须背叛同伴，也就是说……必须杀死同伴。"

包括苗木诚在内，被关在这所绝望的学园里的从全国各地来的15名超高校级学生，他们将要面对的，是打碎彼此信赖的诸多事件以及卑劣的学级裁判。

幕后黑手究竟是谁，能够探求到真相的人将会是谁……？



新要素

《枪弹辩驳》第一作是"《枪弹辩驳》系列"里移植次数最多的一部，在宣布移植PSV平台之前还曾移植在IOS与Android这两大手机平台上。本作是以10月10日发售的PSV版《枪弹辩驳1+2 Reload》为基准，因此也少不了追加新要素。

●触屏操作

PSV的最大特征之一便是触屏，《枪弹辩驳》这次也追加了触屏要素。在学级裁判的瞄准发射操作以及拼词的时候这一功能就能派上大用场了。顺便一提，在《Reload》里的第二作也追加了触屏操作。







●追加体验版

玩过PSP版的人基本都知道，本作的试玩版与正式版的剧情是不一样的，就连第一个事件里死的人都不是同一人，这个捏他甚至还用在了同名改编动画的宣传影像上。这次移植还在游戏里追加了体验版，在游戏开始前尝试一下体验版也是一个不错的决定，当然，这会不会让玩家对本篇造成误解就另当别论了（笑）。



●学院模式

在《枪弹辩驳2》里有一个偏离游戏主线的"爱岛模式"，这是一个讲述学生们充满爱与汗水的五十天共同生活的养成类模式，该模式深受玩家们好评，因此，厂商在这次移植里更为《枪弹辩驳》也追加了类似的模式——"学院模式"。包括主角苗木诚在内的15名学生将要在学校里度过50天的学院生活。

黑白熊会在规定的时间内要求学生们制作一些东西，如果能在期限内完成的话将会获得奖励。为了制作东西就必须15人一起收集材料，同时也要注意宿舍内的卫生。材料收集和打扫卫生是有等级设定的，该模式的等级是能够继承到下一周目的，合理分配人员便是攻略该模式的最大要点。

在休息的时候能够与其他的学生一起进行交流，这交流既可以是游戏本篇自由时间的交流，也可以是该模式特有的交流互动。在该模式里是有好感度设定时，当最后一天来临时，说不定能够与好感度达到MAX的角色之间发生什么好事也说不定哦。





©Spik All Rights Reserved.

TGS 2013

初次亮相，阵容强大
直击东京游戏展Xbox One盛况



这次 Microsoft 回归参展，除了有 Xbox360 的主力阵容之外，也是 Xbox One 主机在日本的首次登场亮相。那么，这款备受瞩目的次世代主机在本次展会的表现到底如何呢？

文 时雨 美编 NINA



软件阵营

Xbox One 的展区在微软展区的右侧，占据这个区域最大的游戏自然就是重头戏《泰坦天降》了，这个试玩区域至少占据了近四分之一的展区大小，每次参加试玩的玩家有 12 个人，分为两队进行竞技。而下一波准备试玩的玩家能在另一个小区域查看游戏的操作的背景介绍，非常贴心。这款游戏聚集了大量的人气，即使是媒体日也至少需要等上 70 分钟才能开始，更不必提公众日的盛况了。在另一侧则是《猩红飞龙》的试玩，这也是微软展区高人气的试玩台之一。除此之外还有《杀手学堂》和《极限竞速 5》等游戏的试玩。《罗马之子 崛起》则安放在 R18 的区域当中，但是游戏的试玩体验并不佳。游戏展出的是双人合作模式，在这个模式里需要双人合作来抵御敌人的攻击。场景中也有不少的武器可以为玩家帮上忙。游戏的打击感很强，但是感觉动作相对迟钝，某些动作判定让人匪夷所思。终结技和双人终结技的存在让游戏的爽快度倍增，但笔者在进行游戏的时候不止一次看到贴图错误和人物错位的现象，看来游戏需要调整的空间还不少。虽然出展阵容中有《Kinect Sports》的试玩，但微软临时调整了策略，有不少的媒体预约了这个区域进行采访，因此并不对外开放给玩家体验。总的来说，这次的试玩游戏还是比较给力的，而且类型非常丰富。

主机实感

至于主机本身的表现，由于笔者也是第一次接触到主机，因此对这台主机的印象非常深刻。在微软展区的外围就有橱窗展示 XboxOne 实机，整体的感觉比起图片来说要漂亮许多，钢琴漆的质感在灯光的照耀下非常的华丽，给人一种科技感。而且近距离看主机的话，体积并不算太大，处于可接受的范围之内。手柄握起来比起 X360 的手柄来说有不少的进步。由于摇杆变化为内凹，因此操作起来不容易打滑，并且能让手柄更加贴近玩家的手型，玩起来非常的舒适。在试玩《极限竞速 5》的时候，手柄的改进就能充分地感受到。由于新手柄有 4 个震动马达，因此可以重现一些细致的震感，尤其是手柄背部的震动感觉非常细腻，在驾驶车时遇到复杂的地面时，这些震感可以给人带来一种新的游戏体验。不过遗憾的是《泰坦天降》的试玩版提供的是 X360 的手柄，没法感觉到 XboxOne 的手柄在 FPS 游戏中的感觉。不过就现场尝试的感觉来说，这款新手柄已经能让人足够的满意。虽然最终没有试玩到《Kinect Sports》游戏，但根据笔者在现场采访的工作人员表示，为了适应新的功能，Kinect One 采用了多麦克风的阵列，这样玩家在输入语音命令时就能排除环境的一些杂音，让声音的辨识度更加高。同时 Kinect One 的识别率有了巨大的提升，延迟小，而且能识别玩家的一些细微动作。当然为了玩家的隐私考虑，玩家可以自由选择开启或者关闭 Kinect 的功能。值得一提的是，笔者在试玩游戏的时候遇到过 Xbox One 的三次死机。在死机的时候，Xbox One 会跳回系统界面，笔者看到主机的系统语言并非日文，而是英文。但是可能由于系统调整还没完成，许多选项的字体都是系统的乱码，但是主机仍然能够正常进行。虽然笔者能理解游戏和主机仍然处于测试版本，死机是很正常的事情，但是对于一般的玩家来说，遇到死机可能会影响对这台主机的评价和信心吧。



为了能让更多的玩家感受到这部新主机的魅力，微软还特意在泰坦模型的上方设置了一个大型的屏幕向各位玩家讲述这台主机的魅力和改进点。不得不说这样的想法非常的聪明。泰坦的模型吸引了不少人气，抬起头来顺便可以听听介绍，起到了很好的宣传效果。

总结

综合这次 Xbox One 在 TGS 上的表现，可以看出微软迎难而上的决心。虽然从现场的反应看来，日本玩家对这台主机依然不是太感冒，但可以看出微软依然没有放弃日本市场，那么 Xbox One 在日本市场上会不会有什么大动作呢？让我们拭目以待。

www.dooland.com

Microsoft

低调的王者 另辟奇径



Microsoft 回归参展，带来了大批 Xbox360 的游戏和 Xbox One 的试玩。这次的展台设置在幕张国际会馆的 3 区，隔壁就是 SEGA 和 Square Enix。值得一提的是《闪电归来 最终幻想 X Ⅲ》的试玩台就正对着 SE，倒也是相映成趣。整个展区以 Xbox One 的主色调绿色为主，在绿白色的灯光配置下整个展台显出一种典雅清爽的感觉。而且和其他展区不同，微软的展台采用半开放的设计，玩家可以很轻易就进入其中，游戏的魅力也可以充分显示，与以往的高姿态不同，这次走的是亲和路线，为了抵抗 SCE 的汹涌来袭可谓是下了不少功夫。在细节的设置上也非常尽心，上方的灯光会在地上照出“Xbox”的字样，。至于 Show Girl 们走的也是典雅亲切的路线，并不以性感为卖点，但亲切和温柔的感觉绝对能征服前来试玩的玩家。



■泰坦的等比模型和专业的 Show girl 为微软赚取大量人气。

文 时雨 美编 anubis



■《猩红飞龙》的人气一直居高不下。

面对展台，整个展区的设置分为三个区域，每个区域顶上都会有展出的游戏名称，下方就是相应的游戏试玩了。左边是 Xbox360 游戏的展出，主要的展出内容有《闪电归来 最终幻想 X Ⅲ》、《装甲核心 判决日》、《NBA 2K14》、《分裂细胞 黑名单》、《出击飞龙》、《坦克世界》、《Constant C》、《摇滚史密斯 2014》、《FIFA 14》、《F1 2013》、《龙珠 Z Z 之战》、《死或生 5 终极版》、《恶魔城 命运之镜 HD》《恶魔城 黑暗之王 2》和《米老鼠 梦幻城堡》等多款游戏，当中人气最高的当属《闪电归来 最终幻想 X Ⅲ》了，而《摇滚史密斯 2014》也吸引了不少音乐爱好者的到来。在中间设置有评级为 Z 的游戏，一般的玩家需要出示身份证明才能进入。这里有个小插曲，时雨以为要出示护照才能进入，岂知会场的人员以为我在犹豫进不进去，专门出来为我介绍展出游戏的魅力，还带我到相关展台游戏，可以看出会场的工作人员也是非常亲切的。在这个区域设置有三款 Z 评级的游戏，分别是《罗马之子 崛起》、《神鬼寓言 周年纪念版》和《刃 忍者龙剑传》。但可能是这类游戏并不太吸引日本的媒体和玩家吧，并没有太多的人在进行试玩。中间通道两边还分别设置有演播室，在这里官方会在固定的时间内进行报道，采访一些制作人并且对 Xbox One 的新特性进行介绍。这些内容也会直接投影到展台右边的大屏幕上供给玩家驻足观看。另一侧则是 Surface 的展示，在现场的 Show Girl 们还会派发 Surface 的等大纸模供玩家们体验。几台 Surface 当中还有一台演示了和 Xbox One 的联动机能，在主画面上显示游戏画面，在 Surface 中显示辅助信息。但可惜现场的几台 Surface 并不是太流畅，播片还有会掉帧和卡顿感，实在让人无法吐槽。



■《Forza5》充分表现了新手柄的魅力。


■甜美的笑容和典雅的服装是本区 Show girl 的关键词。


■玩家日当天还有“《光环》系列”的士兵长登场哟!


■为专业的 Show girl 点个赞!

在会场的右边就是最受瞩目的 Xbox One 区域了，在区域外的玻璃橱窗内有 Xbox One 的实机和手柄套装供玩家观赏和拍照，上方则是一个大屏幕实时播放内部演播室的活动，旁边则是最受瞩目的游戏《泰坦天降》的模型了。这个模型做得非常细致，等比缩小，在中间部位的探测器和头部不仅会亮起灯，而且还会时不时转动。旁边还有两位 Show Girl 配合拍照，吸引了不少眼光。在公众日现场还有光环的士官长登场，引来不少玩家驻足。



■巨大的 LOGO 起着巨大的宣传效果。



虽然日本的玩家对于主视角射击游戏并不太感冒，但是在《泰坦天降》强大的魅力之下，游戏获得了极高的关注度。无论是媒体日还是公众日都获得了极大的人气。这次的《泰坦天降》放出试玩供给玩家尝试，在TGS后游戏也获得了TGS的The Future奖赏，时雨在尝试完这款游戏之后一直念念不忘想再尝试几次，那么游戏到底有什么魅力？下面让我们一起来看一看吧！

泰坦天降		EA	主视角射击
多机种	Titanfall		美版
	2014年第二季度	人数未定	售价未定
	对应机种为X360、XboxOne		对应玩家年龄：未定

文 时雨 美编 NINA

两种势力，特有的故事魅力

与一般的主视角射击游戏不同，本作舍弃了离线模式，玩家必须联网才能进行游戏。为此，Respawn团队表示为了保持游戏的质量和保证公司的资源控制，毅然地舍弃了单机模式。因为制作一个战役任务需要让整个团队花费六个月的时间来开发，但完成战役的玩家并不多，投入和产出并不成比例，还不如集中全部力量做出一款让人惊异的多人在线游戏。虽然如此，但是游戏并没有舍弃剧情要素。人物故事、游戏背景和过场动画这部分的内容将会很自然地融合在游戏当中。比如每一个关卡战役之前都会交代本关的背景故事和战役目标，同时在玩家的实际体验当中也会和这些内容密切相关，能让势力双方的玩家都非常入戏。



■两种势力需要相互厮杀。



■故事背景非常宏大。

游戏的故事在开拓地“The Frontier”发生，这是人类在宇宙探索的区域，到处充满着未知的危险。在这个区域中有两股不同的势力在进行着争夺。IMC，全称The Interstellar Manufacturing Corporation，原本是由抽取称为Hammond Engineering天然能源的小企业发展而来。经过一个世纪的购买和合并，成为了以榨取Hammond Engineering为利益目标的星球大企业IMC。为了保持公司最大的利益优势，一直都专注地榨取Frontier的能源。另一个势力则是M-COR，是守护Frontier System的军事势力，由几个大的旅团协同组成。为了粉碎IMC的野心与对方开始战斗。

©2013 ELECTRONIC ARTS INC

三种配置，混合的战斗方式

本作有两种基本的战斗模式，包括作为驾驶员战斗和驾驶泰坦机甲进行厮杀。游戏强调两种方式的混合战斗，无缝切换让游戏的节奏变得非常的紧凑。当然这两种模式是不能随意切换的，玩家需要在一定时间后，利用方向键的↓来召唤机甲降临。游戏中的通讯员会提示玩家剩余的时间，非常的贴心。在试玩版的游戏中，玩家杀敌会有分数。如果杀死的是由 NPC 生成的敌人的话，分数会比较低，一般也就 25 点，但如果玩家能将敌人的机甲击毁则能获得大量的分数，分数大概是 500 左右。只要任何一方的玩家分数达到游戏设定的分数就能取得胜利。当然，这并不代表着游戏就结束了，输掉的一方需要逃跑，而胜利的一方需要击落逃跑方的运输机。至于到时候游戏中是否会有相关的分支要素，请各位玩家拭目以待。



■不同配置的组合使游戏可玩性加强。

驾驶员战斗

驾驶员状态是游戏中最基本的战斗方式，但不要以为没有机甲在驾驶员状态下就很弱，只要能灵活应用自身的优势，即使面对泰坦机甲也不会处于劣势。在游戏开始的时候玩家可以选择三种不同的武器配置。第一种是突击士兵，配有中距离的突击步枪、守护者左轮枪和反泰坦武器炮。第二种是战术兵，这种配置下要求玩家有一定的策略性，配备有智能追踪武器能自动锁定敌人，攻击后子弹会自动追尾拐弯攻击敌人，特殊的武器是磁性地雷发射器。第三种则是近战兵，强调近战攻击，配备有半自动霰弹枪，左轮手枪和反泰坦火箭发射器。三种模式各有优势，玩家可以选择喜爱的方式进行战斗。当然，无论是哪种兵种，都带有光学迷彩的特殊能力，按下后玩家可以在一定时间内隐藏自己的身姿，进行突袭。

作为游戏最大的特色之一，玩家可以利用喷射背包进行两段跳，去到高处掌握敌人位置。同时也能利用喷射背包进行飞檐走壁，大大加快了游戏的整体节奏。在驾驶员状态下，玩家还能利用特殊的武器与泰坦机甲进行战斗。游戏中也充满着多样的可能性，玩家可以趴在队友的泰坦机甲上进行攻击和火力支援，甚至还能抢夺敌人的机甲，将敌人从驾驶舱内拉出来，非常的真实和爽快。



◀驾驶员状态下能体验行云流水的操作感。

泰坦机甲战斗

泰坦机甲绝对是本作最抢眼的要素之一，它的存在颠覆了以往主视角射击的游戏的体验。泰坦机甲虽然看上去笨重，但是移动起来一点都没有呆滞感，背后的喷射器还能带来快速移动的畅快体验。虽然操作很灵活，但毕竟泰坦的体积太大，几乎就是一个移动的大型靶子，因此要加倍小心。与驾驶员形态相同，游戏同样提供了三种不同的武器配置供给玩家选择。分别是第一种的标准形态，装备有战斗步枪和旋涡阻隔器。利用阻隔器可以制造出小磁场来抓住射来的子弹、火箭等攻击并反射回去。第二种是重装泰坦，装备半自动加农炮和电子烟雾。熟练的玩家可以对敌人带来精准的打击，并且可以利用烟雾来隐藏自己的行踪，干扰敌人的雷达或者从敌人的围攻中逃脱。第三种是高爆泰坦，装备了一次 4 发的高爆火箭，一次攻击能带来大范围的爆炸攻击。这种配置下同样装备有电子烟雾系统。无论何种配置都装备有集束火箭。除此之外还能利用拳头与敌人的泰坦进行战斗。打爆敌人的泰坦后如果敌人没有及时逃脱还能将敌人从泰坦中拖出来，非常暴力。而一旦自身的泰坦被打爆，则需要立即使用弹射器进行逃脱。不过需要注意的是玩家在这个状态下是无法移动的，因此有可能就在空中被敌人轰杀。



◀机甲本身具有特别的操作感。

TGS 2013 试玩报告

在微软区甚至在整个会场中，《泰坦天降》绝对是最热门的游戏之一。即使在媒体日也需要 70 分钟才能开始游戏，因此可以看到本作的人气程度。在等待的过程中，游戏有一个区域专门解说本作的操作方式和背景故事，为英文语音和日语字幕的方式，非常贴心。展台提供给各位玩家的是 X360 的手柄，但笔者猜测试玩版是 PC 版。展台工作人员会将试玩的玩家分为两组，进行 6VS6 的战斗。进入游戏后，直观的感觉是游戏的画面很给力，尤其是人物贴图和地质贴图都非常的清晰，最让人感觉舒适的是游戏的流畅度非常之高，开启瞄准时没有半点延迟，完完全全可以达到 60 帧以上的水准。开始移动后，游戏展现出《COD 现代战争》的特点，无论是人物的移动、手势甚至是开枪时候的手感都非常相似。但开始两段跳跃之后就可以感觉到本作的特别之处，遗憾的是由于试玩的时间并不太长，直到最后笔者都无法熟练地操作游戏的两段跳跃和飞檐走壁。感觉上需要将视角移动到比较合适的地方才能跳跃成功。游戏中的提示非常的细致，玩惯《COD》系列”的玩家可以迅速上手，基本操作是类似的。而即使没有类似游戏经验的玩家也不用担心，只要遵从教程的话也能很轻松就掌握游戏操作。

笔者选择的是突击士兵和高爆的泰坦装备，因此在战斗上选择了中远程的位置。战场生成的 NPC 敌人并不算难打，但分数很低，要想快速达到目标分数还需要击倒泰坦。在攻击泰坦的时候，可以很直观地看到泰坦的装甲和 HP，不过一般的武器对于泰坦的伤害程度并不算高，需要等到一定的时间后开启特殊的武器才能对泰坦造成大的伤害。同时在驾驶员的状态下还能趴在队友的泰坦上进行火力支援，友方的泰坦也能提供掩护。但在这个模式下最好是有配合比较默契的朋友一起游戏，否则像笔者遇到一位到处乱跑的伙伴的话，会由于无法预测他怎么行动而容易头晕。在一定的时间之后，玩家就可以在通讯员的提示下召唤机甲了。召唤后在游戏中会显示降落位置，降落也需要一定的时间，因此玩家要注意保护好自己。

驾驶泰坦的感觉非常的棒，操作上有机甲特有的重量感，但移动上一点也不会迟钝，还可以利用喷射来迅速移动。由于笔者选择的是高爆装备，因此可以利用连发火箭迅速清场，非常的霸道。在机甲间进行对抗的时候，由于有耐久值的设定，因此在和驾驶员状态下的感觉非常的不同。是拉远距离进行牵制还是干脆一口气拉近距离利用近身攻击来取得优势就要看具体情况而定。但是一旦近身攻击打不中的话，有可能被敌人拉开距离轰杀致死。至于是否有机甲限制的问题，笔者在试玩的时候感觉是没有限制的。但是每个人召唤的时间是不同的，有着一定的时间差让玩家们互相配合。一旦机甲被打爆，就要弹射来迅速离开机甲。但在这个状态下要小心一些，因为没有任何回避或者攻击手段，很可能就直接被敌人秒杀了。在这场试玩战役中，笔者的队伍取得了胜利。在最后系统会要求胜方迅速跑到敌人撤退的位置，干掉运输机的话能获得更多的分数。

总的而言，游戏的试玩体验非常的优秀。画面虽然没到非常惊艳的地步，但秒杀本世代的主机已经完全没有问题，最舒服的是游戏的帧数很足，非常流畅，有一种行云流水之感。虽然驾驶员状态下的手感和《COD》系列”有些类似，但是两段跳和飞檐走壁的设定让游戏的体验从平台变得立体，让玩家充分地感受到自由的感觉。泰坦机甲的操作非常优秀，能让人感受到别样的操作感，机甲和驾驶员的配合战斗更是游戏战役当中的关键。同时游戏的火爆程度非常之高，由于敌人多，特征明显，玩家并不需要耗费太多的时间在等待或者寻找敌人身上，每时每刻都感到血脉喷张，非常刺激而且能抓住玩家的吸引力。目前惟一不明朗的是游戏在 XboxOne 上的实际表现如何，但笔者相信这个应该不是什么大的问题。让我们一同期待这款“神作”的到来吧。

［文：时雨］

《丧尸围城 3》自 E3 公布以来，就牵动着无数爱好者的神经，游戏也将作为 Xbox One 的首发护航大作，展示新主机平台的魅力。可惜的是本作在 TGS 上并没有提供试玩，但是玩家们不要失望，因为在 TGS 期间微软也请到了制作人 Mike Jones 进行采访，从中我们可是得到了不少包括超级组合在内的许多游戏关键信息。下面就让我们来看一看吧！

文 时雨　美编 心の永恒



丧尸围城 3	Capcom		动作
XOne	Dead Rising 3		美版
	2013 年 11 月 22 日	人数未定	59.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

令人惊异的超级组合系统

[强力的武器组合系统]

作为游戏系列的特色，开放的武器组合系统一直以来都得到了玩家们不少的称赞，在系列的作品中玩家们可以在路边捡起乱七八糟的各种零件来制作出威力强大或者是恶搞类的武器。在本作还新加入了超级组装武器的新级别组装武器，由于能力更高，因此制作的工艺会更加繁琐，通常需要多个步骤和蓝图才能进行制作。当然，付出会有回报的，利用新元素反复升级的武器将带有独特的外观并且提供毁灭性的杀伤能力，玩家可以爽快地一次性歼灭大群的丧尸。更让人惊异的是，游戏带来了多样化的武器升级路线，同样的一种武器，根据玩家选择的改装路线不同，可以变成不同的武器并且更改为不同的升级路线。比如同样的一把武士刀，根据玩家的组装有可能变成玩具熊、榴弹发射器、推车等等奇奇怪怪的武器。游戏中可以组合的武器非常的多，至少有上百种变化，给这种传统的游戏系统带来了新的血液。在以往的系列作中，玩家可以利用扩音器和扬声器制造出声波武器，现在通过超级武器组合系统，玩家还可以加上一块电池来电击丧尸，或者加上更多的扬声器来增加攻击范围和武器强度。不过这个系统会耗费玩家大量的力气，当然探索这些组合方式也是游戏的魅力所在。在 Mike Jones 的 Demo 展示中，他就使用了一种超级榴弹器一次性歼灭了 400 多只丧尸，但武器做成的方式并不明朗。令人捧腹的是由于威力太大，主人公的衣服也全部被炸飞。


■根据玩家组合的不同能搭配不同的武器。


■升龙拳！


■两名玩家可以利用不同的武器特性进行组合。

随着玩家选择的武器不同，主人公将会有新的技能和组合可以使用，比如组合出勾爪的话，能够使出玩家们熟悉的升龙拳，而且还能利用武器进行组合攻击。武器可以附着属性，一名玩家附着上冰属性的攻击将敌人冻结，另一名玩家使用火属性的武器就能将丧尸们秒杀。武器组合的表现又极大地扩展了游戏的可能性。

游戏本身不止是进化，还会针对前作一些不合理的地方进行修正。比如以往需要在工作台才能制作出组合武器，本作只需要有素材就能随便制作，而且制作的时间只需要短短的几秒钟。所以即使玩家在遇到危险的时候也能够迅速组合，以应对危急的局面，让游戏的节奏更加流畅。

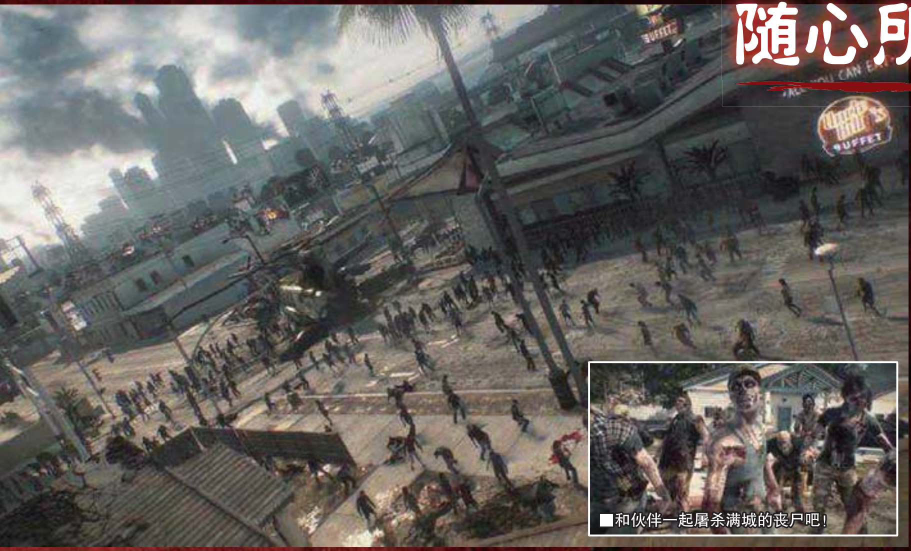
[极富想象力的车辆组合]

游戏的组合系统进化点不止如此，不止是武器，在本作中甚至连车辆都可以自由组合，简单来说就是组合武器的车辆版。根据车辆和摩托车的组合，能够组合出各种各样的新车辆。举个例子，以往在游戏中登场的压路机能大范围地攻击大量的丧尸，但是它的缺点是移动速度非常的慢，在敌人密集的攻击下很快就会报废。但是在本作中，压路机可以和摩托车组合，实现高速移动并且大范围地杀敌。但是从 Demo 的演示中，需要两个人才能开动这辆车，一个人负责驾驶另外一个人负责攻击。


■极具想象力的车辆组合。



随心所欲的多人在线模式



■和伙伴一起屠杀满城的丧尸吧！

上文提到的系统中，有不少都是需要两个人一同完成的操作，可以看出本作的多人合作模式是游戏的重中之重。本作中登场的人物除了主角之外，还有一名卡车司机 Dick，玩家可以选择扮演两位中的其中一位进行游戏。通过 Xbox One 给力的连线功能，玩家可以在线和其他玩家一起迎击丧尸大军。而且与一般的游戏不同，玩家可以自由选择加入或者离开游戏，因为尴尬时刻无法离开的传统将会一去不复返了。当加入好友的游戏时，玩家不仅仅可以帮助其他玩家一起完成游戏，而且还能分享玩家之间的游戏内容，获得经验点数让自己在游戏中使用。在朋友那边完成一起合力完成的任务，也会在自己的游戏进度中显示，玩家不需要再次在单人游戏中进行。更具魅力的是，共同游戏的玩家并不要求一定要在同一个进度。比如说玩家处于第一章，但朋友已经要挑战第四章的时候，玩家完全可以加入到第四章的进度当中，而且完成后玩家第四章的进度也算完成，是不是非常的方便呢？

开阔的游戏世界和开放性结局

前文已经提到，游戏中会有合作角色卡车司机 Dick 加入，那么除此之外是否还有其他的新角色呢？答案是肯定的。游戏中会登场七位不同的特殊角色，这几位角色都是基于七宗罪来设计的（即傲慢、妒忌、暴怒、懒惰、贪婪、暴食和色欲）。他们都是精神分裂的人物，到底是朋友还是 BOSS 则需要等待官方进一步公开了。

作为沙箱游戏来说，地图的大小关系到游戏的丰富程度。担心地图大小的玩家们也不用担心，制作人确认本作的地图将会非常大，其大小甚至超越了一代和二代两个地图的总和，更是两个世界之和的几倍之大。同时，制作人也确认了本作将会延续系列的特点，游戏将存在多个游戏结局，而且结局数量至少在六个以上。游戏并不是单纯的线性游戏，玩家在世界各个地方触发的庞大数量的分支剧情都会对游戏的结局有着重要的影响，这一切都是由玩家决定的。听到这，玩家是否已经跃跃欲试了呢？


▲庞大的地图是前作的好几倍。

▶到底是敌是友，至今仍未清楚。



SmartGlass和Kinect One的支援系统



在本作中还支援 Xbox SmartGlass Companion 的应用让游戏带来更多的玩法。利用平板控制器，玩家可以设定导航点来引导其他玩家在城市中前进，同样还能寻找武器库，呼叫空中支援。在发现丧尸的踪迹时，还能触碰平板控制器，地图上会出现火花，丧尸们就会朝着同个方向前进，利用武器集中歼灭这些丧尸。平板控制器的画面就是标准的手机界面，随后还会有什么样的给力功能值得玩家期待。当然游戏还支持 Kinect One 的功能，玩家一边在操作传统控制器的同时，另一边可以利用语音进行呼喊进行通信。而当玩家不小心发出声响时，丧尸们也会发现玩家的行踪。在动作控制上，一旦被丧尸抓住，玩家可利用体感控制器靠甩动双手挣脱敌人的攻击。

结语

从已公布的情况上看，游戏延续了系列特点的同时，又不断地对传统进行了创新和改进。超级武器系统和车辆组合系统的存在让游戏的可探索性有了大幅度的提高，这些变态级的武器势必让玩家感受到非同一般的爽快感。武器组合方式的要求降低能让游戏的节奏更加顺畅。不知道玩家们是否留意到这样一个方向，游戏的大量要素都和多人要素相配合，可以说只有在多人游戏模式下才能感受到游戏最大的魅力。现在还犹豫什么？一同拉上小伙伴，等待本作和 Xbox One 的降临吧！

www.doooland.com

文 时雨　美编 小瑟



猩红飞龙	Microsoft	射击
XOne Crimson Dragon		美版
2013 年 11 月 22 日	本地 1 人，在线 2 ~ 3 人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：12 岁以上

CRIMSON DRAGON

“说起微软展台第二人气的游戏，非《猩红飞龙》莫属。无论是公众日还是媒体日都能看到不少同行和玩家前去试玩。游戏作为SEGA名作《铁甲飞龙》的精神续作，在操作上几乎和之前系列相同。但随着平台的变化，游戏在画面和音效上的进化可以用翻天覆地来形容。那么游戏的实际操作感觉到底怎么样？下面让我们一起来看看。”





进化的游戏要素

说起《铁甲飞龙》的魅力，其独特的世界设定、悲壮的剧情在当时给不少玩家带来了心灵上的震撼。而本作在世界观上也有不少特殊的地方，玩家将与飞龙搭档一起完成各种任务。本作原本是 Kinect 专用的 XBLA 游戏，但是此后一直延期，随后居然进化成为 Xbox One 的独占游戏！游戏的操作方式更改，原本设定的体感游戏方式也更改为手柄操作。

在 TGS 的试玩上，玩家可以选择故事模式或者 BOSS 战，制作人表示在正式版上会有 25 个以上的关卡登场，有湖、地下、森林、熔岩地带和都市等 6 个以上的场景。选择故事模式的话游戏会对玩家所进行的关卡进行介绍，在一定的背景下进行游戏。同时，本作的最大特点就在于速度感和空中战的氛围，依靠新主机强大的机能，完全能带给玩家们新的游戏体验！游戏模式上有了新的进化，既有原本的前进方式固定，在一定平台内移动的经典模式，还有在 3D 的场景内自由探索的飞行探索模式。这个模式是在更改为手柄操作之后才增加的，因为考虑到 Kinect 很难实现如此自由的游戏操作，所以也下定决心将游戏推翻重做。



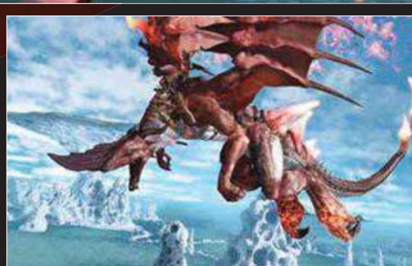
丰富的新要素

作为游戏中主要的登场角色，游戏中的龙是可以进行成长的，而且龙具有非常丰富的成长要素。玩家所操作的龙，具有平衡类型、厚装甲的平衡类型、攻击强化的属性特化形态等等，利用游戏的系统可以操作复数的龙并且分别进行育成。玩家可以利用这些复数的龙组成队伍，可以控制龙组成前卫或者后卫阵型以面对不同的游戏状况。同时玩家在进行到一定程度之后，还能雇佣到更加强力的上位龙一同组成队伍，在自己攻击的时候同伴还会一起进行“协力攻击”，让游戏难度变低。

龙本身具有两种技能，分别是主技能和副技能，玩家也可以针对需要自由选择技能的种类并且进行设定。这些技能对于敌人有“相性”的区别。有效的技能攻击命中敌人后会发出绿光，如果对敌人的效用小的话，则以红色表示。正确地使用相性对的技能是在游戏中取得优势的关键。随着玩家的成长，龙将能获得更加强力的技能，同时在满足一定的条件之后还能进化成秘密的形态。但根据制作者透露，要进化的条件比较苛刻，看来无论是喜爱简单还是喜欢挑战的玩家都能找到属于自己的游玩方式。

当然，游戏中除了雇佣龙之外，还支持最大三人的在线协力模式。在这个模式下三位玩家都能自由行动并且协力游玩，玩家们可以组成队伍共同攻克游戏难关。









TGS 2013 试玩报告

由于TGS会场上提供有两种关卡供玩家挑战，因此将由试玩了故事模式的时雨和试玩了BOSS战的胜负师为各位做一个介绍。

故事模式试玩

游戏的操作使用的是经典模式，游戏的玩法和以前的系列作差别并不大。玩家需要利用左摇杆来控制飞龙的移动，右摇杆来控制视角和瞄准框的移动。游戏设置了自动瞄准，因此只要将瞄准框移动到敌人身上就会自动锁定，按下攻击键就能进行攻击。游戏中还能进行侧翻，按下LB和RB按键就能完成。除此之外还能对飞龙进行加速或者减速操作。游戏的画面属于上乘，虽然说不上特别的让人惊艳，但是整体氛围的刻画比较到位。按下方向键的↑和↓分别能切换前卫和后卫的阵型。武器分为自动追尾的跟踪弹和威力巨大但无法自动瞄准的激光炮，在发动的时候组队的同伴也会一起攻击。在故事模式中有四个小节需要游玩，每个章节都有特殊的游戏目标可以达成，游戏会针对玩家的表现给出不同的分数。第一个部分需要躲过下方喷射而出的泥浆，利用左右的侧翻可以比较轻易的达成。随后进入山洞，需要玩家击杀一定数量的敌人才能达成目标。最后一部分是离开山洞，在这里的视野会变得开阔，因此敌人也会从后面开始发动攻击。玩家需要灵活使用锁定功能来找到敌人的方位。最后一个部分则需要通过陷阱，尽可能快地到达目标地点。通关后游戏将会按照玩家完成的时间和分数等要素做一个评价，时雨完成这一关的评价分别是CAAS，最终评价为B。值得一提的是时雨在游戏过程中遇到了游戏死机弹出的情况，看来游戏还处于尚未完善的阶段。总的而言，游戏的素质比较高，氛围刻画和画面表现可圈可点。游戏的操作并不困难，但遗憾的是视角的问题比较明显，有时候很难发现不到敌人的踪影，希望正式版能所有改善。 **[文 :时雨]**

BOSS战试玩



对于《猩红飞龙》这样的游戏，BOSS设计精彩与否是其成败的关键，而且我选择试玩BOSS战部分是因为之前看到的三位同行都是打到一半直接挂掉的，游戏的难度让我有些意外，想试试是不是真的这么难。这个BOSS依然是“《铁甲飞龙》系列”传统的大型飞怪，需要攻击的部位大而明显，可谓一目了解，多点锁定也比较容易。BOSS的攻击频率不算太高，但被打中一下就很痛，光弹攻击多而密集，而BOSS本体的扫尾攻击看上去慢，但打击面很广，如果没有判清来势，果断闪避，还是很容易中招的，怪不得不熟悉该系列的玩家会这么容易被秒。另外，在中途挂掉的话，可以看到道具使用、购买、升级成长的界面。

由于本作是从X360主机转到新主机上的作品，所以画面没看出多大进化，不过在“僚机”的描绘上比较细致，可以看到同伴的飞龙正在使用不同的武器攻击BOSS，有时也能看到它们被敌人攻击到的惨状，临场感很强。在顺利以A和S评价通过前两个阶段后，第三阶断打到一半试玩限制时间就到了，由于之前也没有人能顺利打完整场BOSS战，所以也没个参考，不免有些遗憾。后来公众日再想去玩儿一次时，本作的排队时间一度达到了90分钟，人气相当不俗，看来日本玩家中还是有不少人有飞龙情结的吧！ **[文 :胜负师]**



距离系列第一作诞生到现在，“《杀手学堂》系列”已经走过了接近10年的岁月，作为一款出身于街机领域的欧美格斗游戏，它的生命轨迹可谓是不同寻常，先是以街机框架售卖，然后转战当时如日中天的家用机SNES——也就是超级任天堂主机，并且还登陆了掌机平台，在元祖级别的掌机Gameboy上大展身手。但在短暂的辉煌后，这个系列消失在了玩家们的视野中，直到今年的E3。作为Xbox One的独占游戏，《杀手学堂》强势归来，带着次世代级别的画面和经典却又经过打磨进化的游戏系统，将要在世代交替之时，带给格斗爱好者们崭新的格斗体验。

文 稀饭 美编 心の永恒

KILLER INSTINCT

杀手学堂	Microsoft Studios	格斗
XOne Killer Instinct		美版
预定2013年11月22日	本地1～2人/在线2人	免费
对应周边未定	对应玩家年龄：17岁以上	

基本系统特点

诞生于2D格斗游戏的辉煌时代，“《杀手学堂》系列”拥有一些当时非常流行的系统，也有不少参考自其它经典格斗游戏的元素，但也有一些自成一派的系统。游戏的基本键位安排有点类似《街霸》，有六个攻击键，必杀槽则是分为两段，以便玩家连续发动华丽的超必杀技攻击。同时，本作还有类似《致命格斗》的血腥终结技。

游戏对战虽然有三轮，但概念和一般格斗游戏不太一样，每个角色都有两条体力槽，第一条为绿色，第二条为红色，哪一个玩家先把对手的第一条体力槽打空，就可以进入第二轮。但在第二轮的时候，获胜一方的体力槽是不会恢复的，仍然维持在第一局结束时的残余量，所以获胜方想要连胜两局的难度会相当高。不过相对的，输掉第一局的玩家就算赢下第二局，第二条体力槽也不会在进入第三局时恢复，所以哪怕扳回一城，在第三局时如果不能够好好发挥，也难免会落败。

除了别具一格的体力值继承系统，本作也有更多原创的特色系统，例如自动连击。这个系统允许玩家在发动







特定的必杀技后输入正确的指令，就可以自动发动高速的后续连击。当然这个连击也不是无限的，但却可以成为必杀技有效的追加攻击。

连击破坏则是游戏中最重要的系统之一，因为“《杀手学堂》系列”的连招都非常夸张，如果玩家动辄被打个20多连击游戏根本就没法玩了，所以每一个角色都有对应的连击破坏技。只要在对方使出特定攻击的时候输入对应的招式指令，就可以用特定的招式直接打断对方的连击，游戏的战斗氛围也因此变得更为激烈。

©2013 Microsoft

斗士们

一个个造型各异，战斗风格和性能差别巨大的角色从来都是格斗游戏的最大魅力所在，在这一点上，《杀手学堂》走的仍然是纯粹的美式风格，游戏中的许多角色甚至都不是人类，有着类似怪物的造型。但这并不等于它们就缺乏魅力，狂野的造型令他们显得更为野性，也更为生猛，完美地契合了游戏的基本风格。让我们来认识一下目前公布的斗士们都是谁。

杰戈（Jago）

就系列故事来说，杰戈可以被认为是主角般的存在。他是一个喇嘛，也就是西藏的僧人，追随着名为“虎之灵”（Tiger Spirit）的神秘魂魄，在其指引下，杰戈与自己内心的邪恶对抗，并相信自己的宿命就是击败大型跨国企业“Ultratech”，所以参加了这家公司举办的格斗大赛“杀手学堂”（Killer Instinct）。在系列第一作的剧情中，靠着虎之灵附体的帮助，杰戈击败了Ultratech制作的强大机器人富勒格尔（Fulgore），没想到虎之灵在这时候背叛了他，现出了自己的真身，那就是恶魔贾格思（Gargos），他假扮虎之灵欺骗了杰戈，获得了进入现实世界的机会。从此，杰戈的复仇对象就变成了贾格思。

对于玩家们来说，杰戈的招式既视感颇强，他发出的气功波看起来和《街霸》中的隆和肯非常类似，同时他还有非常类似升龙拳的招式，这招甚至能够用来造成连击破坏。他是一个新手向的角色，攻守平衡，非常适合刚刚接触这个系列的玩家。





格拉西厄斯（Glacius）

和其他对手不一样，格拉西厄斯是一个纯粹的外星人，身体由冰冷的液体组成，而且可以随时改变自己的形状，所以虽然他是以人形状态登场，但却可以把自己身体的任何部分进行形态转换，变成致命的武器。虽然有着如此强大的能力，他却被Ultratech所擒获，而惟一获得自由的希望就是参加杀手学堂大赛。

跟其他角色比起来，格拉西厄斯绝对是高手向的角色，他的变形能力让他能够在格斗场上神出鬼没，突然在某个方向发动进攻，让对手防不胜防。

塞博沃夫（Sabrewulf）

和杰戈一样在E3中登场的塞博沃夫并非是一个天生的怪物，他感染了狼人症，变成了一头狂暴的巨狼。长久以来，他都在寻找着治愈这个疾病的方法，而Ultratech则向他许诺治愈狼人症，但条件是他必须参加杀手学堂大赛。在最新版的故事中，塞博沃夫已经完全坠向了自己的黑暗面，所以他放弃了自己的人性，变成了一个彻底的怪物，这也令他变得更为危险。

塞博沃夫是典型的速度型角色，他的前冲速度非常惊人，在近距离突进时令人防不胜防，同时他还能利用两爪打出高速的连续攻击，这也使他的连击数量变得非常惊人，动辄就是十连击以上，但因为有着被连击破坏的风险，所以使用这个角色的玩家需要眼明手快的灵敏的反应。





雷霆酋长（Chief Thunder）

光看到他的造型各位玩家都应该能猜到，雷霆酋长是一位印第安人，他使用充满了种族特色的两柄印第安战斧作战，攻击招式大开大合。他参加杀手学堂大赛的原因是要寻找他的兄弟“雄鹰”（Eagle），因为雄鹰恰恰就是在参加前一次的杀手本能大赛后失踪。在这一次的新版故事中，雄鹰传闻中已经死在了第一次杀手学堂大赛中，但没有看到过他的尸体，也没人能确认这一点，所以雷霆酋长不得不通过和其他比赛对手交战并询问对方来获得关于自己兄弟之死的线索。

雷霆酋长身材高大臂力强壮，除了用一双印第安人战斧发动各种大威力的连击，他也懂得运用身体优势来发动各种大威力的投技，还能够作出投技连击，进一步对敌人造成伤害。

运营规则



《杀手学堂》是一款下载游戏，利用这个天生的特点，它应用了业界目前流行的免费游戏+收费额外内容机制，有点类似于不久前推出的《死或生5终极版》的免费版本，玩家可以下载一个《杀手学堂》的免费游戏版，在这个版本里玩家可以正常游戏，但是能够选用的角色只有杰戈一个。这时候玩家只需要购买一个“Combo Breaker Pack”，就可以获得其余五个游戏角色的使用权，并且得到提前使用两个尚未推出的新角色的权限。至于那些更核心的忠实玩家，则可以购买“Ultra Edition”，里面包含了游戏初期能够使用的全部八个角色，并且还有各种角色自定义外观配件，甚至还能够下载原始街机版的初代《杀手本能》。

在不久后的2014年，游戏还将推出第二季内容，包含八个全新角色，总角色已经超越了系列前两作的角色登场总和，值得期待。

TGS 2013 试玩报告

时雨原本对于本作并不是特别的期待，抱着怀疑的态度稍微试玩了一下，却很快地被本作特色所征服。游戏的画面算不上特别的出彩，但是画面的贴图非常精细。尤其是看到一些冰和火等光影效果的招式更是会让人感叹这些细节的精致。游戏的手感非常类似《街头霸王Ⅳ》，尤其是拳脚攻击到敌人的时候这种感觉尤为强烈。时雨使用的是杰戈，招式本身有升龙拳，波动拳类似的招式，感觉上更像是《街头霸王Ⅳ》了。当然游戏本身也有不少的特色，比如各局之间的过渡非常快，只要能将对方的血槽打掉一条就算胜利一局，自身的HP并不会变化，取得两局的胜利就算最终的胜利，实际感觉就像是有两条HP的一局胜负。当然由于时雨和对方都不熟悉这款游戏，所以一些很复杂的连击并不能达成。但在发动超必杀技的时候画面会有特写，必杀完成后还能继续攻击，表演性十足！ **［文：时雨］**



编织幻想 孕育新生

SQUARE ENIX

2012 年的 TGS 上，SE 的展位严重缩水，没有一款试玩游戏、只展出了几幅原画的做法曾一度让玩家担忧这家日式游戏大厂是否已步入末途。但今年随着《最终幻想 XⅣ 重生之境》的开服，SE 也加大了 TGS 的宣传力度，展位比去年大了一倍以上，主打试玩游戏自然是人气爆棚的《最终幻想 XⅣ 重生之境》，此外，《闪电归来 最终幻想 XⅢ》、《最终幻想 X / X -2 HD 版》和《最终幻想 旋律剧场 谢幕》也都有提供试玩。

尽管“《最终幻想》系列”的影响力早已无法与十几年前并驾齐驱，但在日本地区仍然有着绝顶的人气，每一款《FF》作品的排队试玩时间都要长达 1 小时以上，想要玩一把《FF XⅣ 重生之境》，更是要做好排队 2 小时以上的心理准备。而在手机游戏方面，SE 只带来了《FF Ⅳ 月之归还》和《混沌之戒 Σ》两款作品的试玩版，试玩区也很小。看来 SE 虽然这几年已经被玩家们扣上了“手游大厂”的头衔，但在关键时刻还是分得清大是大非的，笑。



■ SE 的试玩区一向没有过多修饰，甚至连试玩赠品都没有，对于他们来说，游戏本身才是最大的亮点。

文 八重樱 美编 anubis



■今年SE最大的改进就是许多试玩都是允许媒体拍摄的，大家可以在本期光盘中看到我们的《FF ⅩⅣ 重生之境》试玩过程。



■在这幅巨大的《FF ⅩⅣ 重生之境》宣传画上，还可以见到制作人吉田直树先生的亲笔签名。


■这位妹子COS的拉拉费尔族少女非常可爱。


■虽然COSER的容貌比不过SHOWGIRL，但在服装的加成效果下依旧赏心悦目。

SE在推广《FF ⅩⅣ 重生之境》可谓下足了功夫，玩家在试玩时不是单纯地体验一个职业，而是需要8人组队去打一个副本，在此过程中玩家既可以领略到游戏的手感、画面等方面，又能培养一下团队合作意识，可说是一举两得。打倒副本BOSS后还可以获得珍藏纪念T恤一件，同时会从已开启的服务器中抽取一个送全服玩家仙人掌造型的耳环。从现场来看，玩家对于这种试玩形式非常欣赏，但是由于都是现场组成的野队，对BOSS及职业技能都不太了解，能成功挑战副本的玩家组并不算很多，就连著名制作人松野泰己先生也悲惨地败下了阵来呢……

SE一向没有聘请SHOWGIRL来做宣传的惯例，不过今年的展台前倒是多了几位《FF ⅩⅣ 重生之境》的COSER，也算是构成了一道靓丽的风景线吧。说来有趣的是，今年SE的剧场中居然连《FF ⅩⅤ》的影像都没有放，完全交给索尼和微软那边去处理。真不知这款“有生之年系列”究竟还要让玩家们等上多久……



■SE力推的电子漫画也占据了一个角落。



LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XIII

随着《闪电归来 最终幻想XⅢ》即将在11月21日上市，以闪电为主角的“《FF XⅢ》系列”的故事也将画上圆满的句号。从2009年12月17日的《FF XⅢ》到2013年11月21日的《LRFF XⅢ》，这四年间闪电姐伴随我们一路走来，留下了太多的欢笑与悲伤，真到离别之时难免会有些恋恋不舍。不论在前方等待着闪电等人的是怎样的结局，让我们坚强地陪伴着她一同走到最后吧……

文 八重樱 美编 心の永恒

多机种	闪电归来 最终幻想XⅢ	Square Enix	角色扮演
	LIGHTNING RETURNS FINAL FANTASY XⅢ		日版
	2013年11月21日	1人	7770日元
	对应PS3及X360		对应玩家年龄未定



诺艾尔·克莱斯

CV：岸尾大辅

曾经和莎拉、莫古利一同旅行冒险的青年，一直深深自责着导致世界崩坏的自己，在这份罪恶感的驱使下诺艾尔开始致力于维护社会的治安，逐渐地，他开始被旁人称为”暗之猎人“。





▲因自己的行动而失去了重要的人、导致世界崩坏，这些在诺艾尔内心中埋下了名为“罪恶感”的种子，并且不断地发芽生长，令他失去了阳光的笑容，心也被封印在了黑暗深处。



▲正如“预言之书”记载的那样，闪电出现在了诺艾尔的面前，这究竟是真实，还是幻觉？



▲二话不说就直接开打的诺艾尔，没能守护住和莎拉约定的他已经完全迷失在了痛苦与愤怒中。

凯厄斯·巴拉德



CV：白熊宽嗣

500年前在死之世界瓦尔哈拉与闪电对峙，并将闪电打倒的男子。在与莎拉、诺艾尔的交战中，凯厄斯贯穿了自己的心脏，让世界陷入了混沌。再一次与闪电相遇，两人能否一洗新仇旧恨呢？



幽儿

CV：伊濑茉莉也

拥有能预见未来的能力，被称为“时咏之巫女”的少女，她出现在闪电的面前，苦苦哀求闪电能将凯厄斯从痛苦中解放出来。

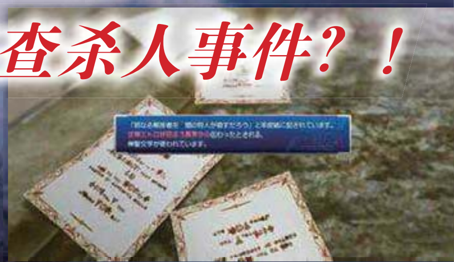




©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

"名侦探"闪电追查杀人事件？！

光都路克瑟里欧是一座有着浓郁宗教氛围的城市，崇拜神明"布涅贝哲"的教团"救世院"掌控着整个城市的命脉，但在这光鲜亮丽的外表下，却隐藏着众多不为人知的罪恶。刚刚来到光都路克瑟里欧的闪电就看到人们正为着一起连续杀人事件而惶恐不安。在犯人留下来的证据中，一张羊皮纸上写有"邪恶的解放者将会杀死暗之猎人"的字样，因为事关自己，闪电决定独自抓到杀人事件的真凶。





■追踪奇怪集团的闪电，在她面前出现的是……?



▲潜伏着大量犯罪者、异端者的"暗黑街"，是光都路克瑟里欧最不愿示人的一面。



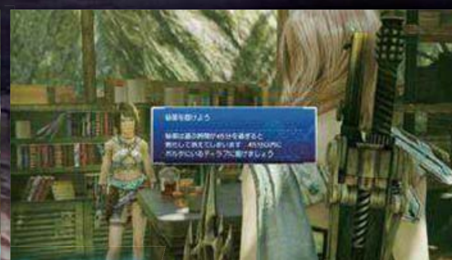
▲在暗黑街最深处的"暗之猎人"总部，墙壁上被人留下了不祥的血文字。



与冰雪的战斗

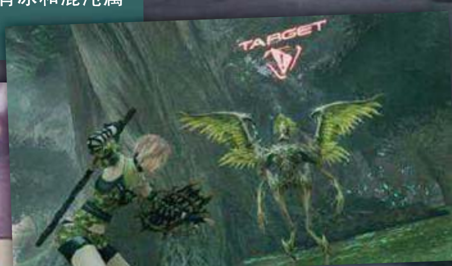
因为没能拯救心爱的少女莎拉，冰雪同样也被深深的自责蒙蔽了双眼。而为了拯救他的灵魂，闪电不得不向曾经并肩战斗过的同伴、宛如弟弟一般存在的冰雪持刀相向。冰雪在作战时基本还是采用徒手攻击，但他的攻击会带有冰和混沌属性效果，每一击都可造成巨大伤害。





停止时间流逝

在游戏中，闪电会获得一项能力，名为"时空停滞(Chronostasis)"。该能力需要消耗GP点数才能发动，使用之后时间就会停止流动。在完成某些限时任务时，这项技能就非常有用。但当闪电前往宿屋休息或是乘坐电车时，时间停止的效果就会自动解除。









▲散发着奇幻色调的莫古利之里。

守护莫古利之里

在莫古利之里展开的任务是据点防御。原本在森林深处过着安稳生活的莫古利们突然遭到了魔物"木精"的袭击，赶到此处的闪电需要帮助可爱的莫古利们击退魔物。在莫古利之里，玩家还会遇到《FF XⅢ-2》中陪伴在莎拉身旁的那只莫古利，此时它的身分已经是莫古利之里的村长啦！同其他人一样，莫古利也因没能守护莎拉而深深自责着，但闪电的一番温柔话语却打开了它的心结，让莫古利重新振作了起来。

限定手柄同时发售

由HORI制作的《LRFF XⅢ》限定手柄也将同游戏一起在11月21日发售。这款手柄在设计时参考了闪电服装的配色，镜面喷漆的效果看上去相当炫目。考虑到这种喷漆容易让手柄沦为"指纹收集器"，HORI还贴心地送了一块印有闪电剪影图案和游戏LOGO的擦镜布，全套售价3980日元。



首先要宣布的是，本游戏延期至12月19日发售，原因是为了进一步提高游戏品质，的确，本作的画面放在PS3上是有些惨不忍睹……然后就是，本作的十周年限定版现在已经截止预定，限定版附送的DLC是《尼尔》的主要角色之一凯涅的换装，与游戏同天发售的最速攻略本里还收录了《DOD》的男主角凯姆的换装，需要注意的是，这些换装都是给ZERO用的，使徒与龙目前都没有换装。



龙与“歌谣”们

DRAG-ON DRAGOON 3
ドラッグ オン ドラグーン3

龙背上的骑兵3		Square Enix	动作角色扮演
PS3	ドラッグオンドラグーン3		日版
	预定2013年12月19日	本地1人	7980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 秋沙雨　美编 NINA

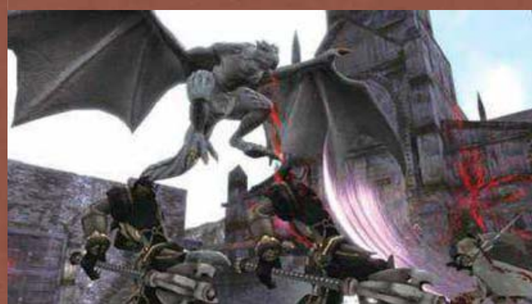


米海尔

Mikhail

高傲的龙族，与ZERO一起踏上旅途的同伴。是一个老是想着“不管和对方是什么样的对象，只要谈话交流的话就一定能相互理解”的和平主义理想论者，这种过分纯粹的思考方式经常让ZERO感到火大，不管它本身似乎没有注意到这点。由于身为龙族所以有着很高的攻击力，数次把ZERO从危险中拯救出来。“米海尔”这个名字是今世的名字，转生前是叫别的名字。

CV：东山奈央









地上战

《DOD3》的战斗分成空中战与地上战两种，目前地上战的情报已经公开，空中战相关的消息还尚未有动静。

地上战是操作ZERO来进行的通常战斗，能够与使徒们进行连携，还能随时更换武器来应对突然出现的敌人。在特定条件下还能呼叫米海尔来进行强有力的支援攻击。

歌唱世界之末的“歌谣”们

©2013 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

武器更换系统

“《DOD》系列”惯例的武器更换系统在本作里得到了再一次的进化，在更换武器时不必退出或停止战斗，在攻击时也能够切换武器进行连击，根据战况变化和敌人的种类来切换各种各样的武器则更加有利于战斗的进行。本作的武器和系列历代作一样都有成长要素，随着武器等级的提升，武器上的效果和武器攻击力就会随之提升。

下面就来介绍一下四种武器种类的详细情报吧。





▲战斗里切换武器时，武器是以浮空的状态出现的。

剑





可以进行前方范围的攻击或回转攻击，还能够把敌人挑空，攻击样式丰富，攻击范围与攻击速度的平衡性很好，是很容易上手的武器，用来连击也十分方便。

枪

能够对前方范围进行一般攻击或突进攻击的强有力武器，在攻击速度上虽然不如剑，不过攻击力度很大，哪怕是面对手持大盾的敌人也能够用枪来制造出一个突破口。





格斗武具



攻击范围是所有武器里最小的，相对的，有着其他所有武器都无法比拟的攻击速度，容易连击而且连打系攻击较多，在 1 对 1 的战斗里无疑是最强的武器。但是如果被多数的敌人所包围的话就很难发挥出其真正实力，应对各种情况切换武器就成了最重要的一件事。

战轮

在所有武器里攻击范围最广的武器，能够把周边的敌人全部都吸引过来进行攻击，虽然攻击威力不足，但是其独特的连技能够肆意扫荡周围的所有敌人，在陷入乱斗或被大多数敌人包围的时候是最能发挥其真正价值的时刻。



地上决战

地上决战是通过 ZERO 骑乘米海尔来进行的龙骑近身战，能够在空中和地上进行攻击，在地上可以让米海尔进行啃咬、利用翅膀或尾巴进行回旋攻击，或者喷出火热的龙息。在空中也可以使用龙息，还能够进行从高空向地面冲刺的回旋攻击。

在骑乘米海尔的时候 ZERO 也可以发动“歌谣模式”，在“歌谣模式”下米海尔的通常攻击与龙息攻击的威力将会得到进一步的加强。





FOUR

CV：竹达彩奈

“歌谣”姐妹里排行第五，统治着山之国的“歌谣”，平时说话态度给人一种优等生的感觉，别人说话时也听得十分认真，但是这一本正经的性格背后有着扭曲的劣等感与自负。与其他“歌谣”一样性欲旺盛，但是由于性格压抑所以无法他人进行性行为，是六姐妹里唯一一个处女。五位“歌谣”里最崇敬 ZERO，曾有过压抑不住内心的烦躁而四处摔东西的经历。使徒为抖 M 的德卡托（Decad）。







迎接末世到来的浴血战

www.doooland.com

武器故事

“武器故事”系统内容如其名，说的就是在游戏里登场的武器的故事，这也是“《DOD》系列”特有的要素之一，也算是一种传统艺术形式，在与“《DOD》系列”有着相同世界观的《尼尔》里也有该系统。

“《DOD》系列”的武器是可以进行升级的，在升级的时候不仅仅能够提升攻击力，还能解放蕴藏在该武器当中的故事，这些武器的故事都是和游戏本篇或和游戏世界观有关的故事，例如《尼尔》的“愚者”系列武器，讲述的就是《DOD》的故事以及新宿结局之后的年表。这些故事有些如同诗歌，有些如同童话寓言，但是故事的结局往往是让玩家意想不到的。

在本作里登场的武器在升级时外观也会产生改变，这次官方公开了“格斗武具”与“战轮”这两种类型中的各一把武器的武器故事，最终形态的武器只给了一张模糊的图片，想看到它们的真身，就请去玩游戏吧。

战轮——寡妇的违诫

LV1

很久很久以前在某个地方，有着三个一直在一起玩的小孩子。

两个少年与一个少女，其中一个少年成为了园丁的弟子，

另一个少年成为了将校，女孩成长为了美丽的少女。



LV2

某一天，少女失去了父亲，为了保护一贫如洗的家庭，

她结婚了，对象是青梅竹马的将校青年。

刚刚成为丈夫的将校青年在新婚第二天就前往了战场。



LV3

看着丈夫笑着说第二天早上一定回来，这是第一次也是最后一次。

仅过了一晚就成为了寡妇的少女，眺望着窗外。

能够安慰她的心的，就只有这片丈夫留下来的美丽庭院的景色。



LV4

看着庭院随着季节更替与日夜变化的景色，她感到了治愈。

但是她不知道日日夜夜打理着庭院的，

就是青梅竹马的青年，不久之后便因病早逝了。



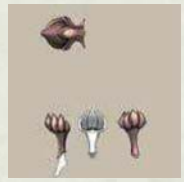
格斗武具——金刚华

LV1

在岩山上的一座土地贫瘠的村子里，有着一个虔诚的修女。

她那发自内心的寂静祈祷治愈着在贫困里苟延残喘的村民们。

修女的祈祷仿佛让村民在心里绽开了一朵娇柔的花朵。



LV2

在某一天，村子里突然出现了奇怪的流行病，病人的身体一个个都变得漆黑无比，

病情无药可医，不久之后病人就死了。

修女在祈祷，持续不断地祈祷，但是传染病没有停下脚步。



LV3

从修女开始祈祷的那时开始，因为怪病而死的人的遗体上开始盛开花朵

村民们一个个因病倒下，他们的遗体就如同成为了接连盛开的花朵的苗床般，最终浓郁的花香覆盖了这个贫瘠的村子。



LV4

之后的事，谁也不知道。

但是，那个曾经存在过贫瘠村庄的地方，

至今也一年四季盛开着美丽的花海。



THREE



“歌谣”姐妹里排行第四，统治着森之国的“歌谣”。在一些士兵里有着很高的人气，天真无邪而又有些粘着性的性格，平时都是一副慵懒而没精神的样子，对没有兴趣的东西完全不会去在意，但是如果一旦有了兴趣，就会露出异常执着的一面。对 ZERO 完全不抱有任何关心。兴趣是制作人偶与用随身携带的剪刀剪自己的头发，根据外传漫画里的描述来看，THREE 都是用人皮来制作人偶的。使徒为喜欢说黄段子的奥库塔（Octa）。

CV：能登麻美子

电击——资料集&攻略书发售决定



在 9 月上旬的网络节目里，电击杂志的编辑公布了《龙背上的骑兵 3 完全攻略 + 资料设定集（暂名）》的制作消息，预定将于 2014 年 1 月发售。

里面预计将收录游戏本篇的攻略以及所有结局的解说（借此也确定了本作为多结局）、原画师藤坂公彦为本作绘制的全彩图集以及《DOD3》资料设定、所有武器的武器故事、由诸多知名画师绘制的图集以及与游戏相关的全新短篇故事等。

电击编辑部之前还推出过《尼尔》的攻略资料设定集，里面收录的内容十分丰富，对“《DOD》系列”有兴趣的玩家们不妨可以考虑入手。









TWO



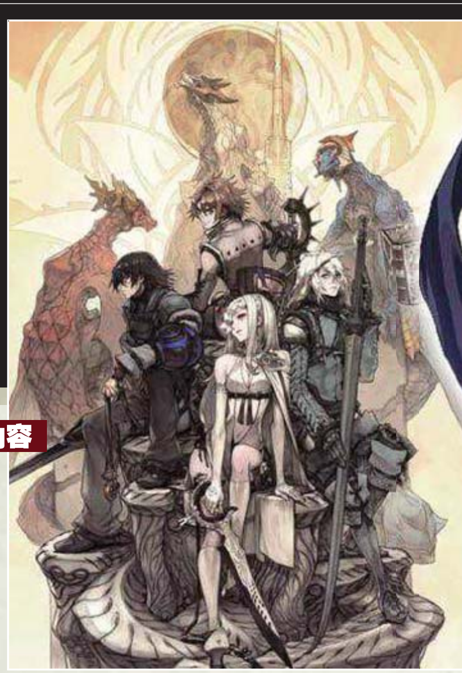
CV：斋藤千和

“歌谣”姐妹里排行第三，统治着砂之国的“歌谣”。性格开朗活泼，不管是和谁都能很快地搞好关系熟稔起来，是姐妹里的开心果。与自己的使徒塞恩特（Cent）是两情相悦的恋人，她的爱情表达方式十分直接，也因此两人之间和睦的相处在领土内十分受到关注，羡煞旁人。六姐妹里力气最大的一个，同时也很爱做料理，甚至能用米诺斯（牛头人）的肉来制作肉脯。

圣典——《龙背上的骑兵 10周年纪念BOX》

《龙背上的骑兵 10 周年纪念 BOX》于 9 月 25 日截止了预定，这个限定版售价 19800 日元，着实是价值不菲，但是这时候要考虑到一个问题 :《DOD》和《DOD2》的资料设定集已经没有全新的了，而二手价格加起来也将近 35000 日元，而且本作的限定版还附送了收录台本、音乐集、DLC 等等，就性价比来说这个限定版还是很值得入手的。当然，前提是你是对“《DOD》系列”感兴趣的玩家或者“《DOD》系列”的死忠。

顺便一提，与游戏同日发售的公式最速攻略本里有收录 ZERO 用的《DOD》男主角凯姆的 DLC 换装。



《龙背上的骑兵 10周年纪念BOX》的主要内容





- PS3游戏《龙背上的骑兵》游戏本体
- 由“《DOD》系列”的人设绘师藤坂公彦绘制的封面图
- “《DOD》系列”全作品10周年纪念资料设定集（包括系列三作与《尼尔》的内容在内）
- 用8bit音效再现系列BGM曲目的复古音乐集
- 收录了讲述“《DOD》系列”历史的影像以及系列各作的PV&CM的蓝光碟
- 收录了由撰写了《DOD3》官方网站刊登的短篇小说的映岛巡书写的小说，插图为藤坂公彦
- “《DOD》系列”三部作与《尼尔》的彩图画集
- 系列第一作《龙背上的骑兵》的收录用台本
- 由玩家投票选出的ZERO用《尼尔》凯涅服装DLC



▶用复古风格再现《DOD》的名场景

歌姬——主题曲演唱者公开



在官网公开的第一弹宣传影像里，公布了由蓝井エイル演唱的主题曲《黑之歌(クロイウタ)》。

在今年东京游戏展上公开的宣传影像里公开了另一首主题曲《This Silence Is Mine》，由鬼束千寻演唱，编曲是由担任了本作的原声音乐集以及导演的冈部启一来进行担当制作的。



反差萌——官网头像

在《DOD3》的官网网站上，制作组悄悄公开了这么一串萌度满点的角色头像，里面不仅仅有米海尔与六位歌姬，还有来自系列第一作的男主角凯姆和女主……咳，红龙安杰尔，日后还会公开使徒们的头像。据制作人所说，这套头像是由“《太鼓的达人》系列”的绘师担任制作的。



▲头像与实际游戏角色的反差萌简直不能更赞。



SEGA
阵容丰富，人气居高

今年的SEGA展台设置在微软的隔壁，整体分为四个部分，最热闹的《如龙 维新》区域和隔壁微软区的《泰坦天降》正好相对着，两边都高企的人气和大量的排队人群倒也相应成趣，《如龙 维新》绝对是下了大力气来宣传，设置了大型的宣传告示牌，在下面还专门制造了坂本龙马的雕像。就在巨大的LOGO之下，更是请来了Show girl打扮成符合本作主题的艺妓模样，专业的姿势和特有的氛围谋杀了不少玩家的胶卷。不过可惜的是本作并没有提供玩家试玩，只是在小黑屋内演示了本作的宣传动画，虽然如此，但是宣传动画的内容非常丰富，可以从中窥见游戏的许多特性，还算厚道。在接近通路的区域则是重磅作品的宣传，在这个区域会有不少的Show Girl在派发小册子和礼品，偶尔还会有Cos成相关角色的工作人员登场，比如初音、二头身的初音、《梦幻之星》的吉祥物等等，聚集了大量的人气。

文 时雨 美编 anubis



■艺妓的曼妙身姿吸引无数玩家按下快门键。

SEGA 的试玩区设置在通道的反方向，玩家可以在试完后直接回到通道，倒也算细心。主推的试玩游戏有《梦幻之星 在线 2》、《噗哟噗哟对俄罗斯方块》、《初音未来 未来计划 2》、《初音未来 歌姬计划 F2》、《索尼克 失落世界》、《英雄银行》和《歌组 575》，备受瞩目的《梦幻之星 NOVA》并没有展出，比较遗憾。这次 SEGA 花了大手笔，送的赠品都非常不错，也有不少玩家是冲着给力的赠品去的。其中在公众日《梦幻之星 在线 2》和《噗哟噗哟对俄罗斯方块》的人气最高，排队的人络绎不绝。

由于不少厂商在 TGS 上没有自己的展台，因此世嘉也为这部分有合作的厂商设立一个专门的区域，该区域设置在展区的另外一侧，每款游戏上方都有一个巨大的牌子，在排队区域也有各具特色的工作人员展示赠品并且引导玩家们排队。从整体上看，SEGA 这一次展区的设置非常成功，种类繁多的游戏让人目不暇接，既有大作又有休闲游戏得以调剂，赠品也非常给力，多样化的活动也吸引了大批的玩家驻足。


■人气极高的《如龙 维新》。


■这些都是 SEGA 的主打产品。


■每一年几乎都有的《梦幻之星》主题 COS。


■SEGA 展区吸引了大量的人气。


■SEGA 对合作伙伴的宣传也是不留余力。


■可爱的吉祥物展示。


■专业的 Show girl 也是高人气的秘诀。


■合作厂商的游戏也得到大力宣专。



初音ミク HATSUNE MIKU Project mirai 2

初音未来 未来计划2	SEGA	音乐
3DS 初音ミク Project mirai 2		日版
2013年11月28日	本地1人	6279日元
无对应周边		对应玩家年龄：未定

来自未来的歌声

3DS 平台的《初音未来 未来计划 2》公开已经有一段时间了，继之前官方确定本作的发售日为今年的 11 月 28 日后，最近又有新的情报放出，赶紧来一探究竟吧。

文 哪尼 美编 anubis

新曲目追加

《骸骨乐团とリリア》

词曲：トーマ

有如幻想文学一般，又像是抽象主义的诗歌，构造出令人捉摸不透的奇特世界。虽说是首相当热闹的曲子，却在不经意间流露出些许难过与怀念。

PV 中背景里的骸骨乐团尽兴地演奏，而穿着红舞鞋的初音此刻翩然起舞。





▶充满着褶皱感的轻飘飘的舞裙，搭配深红色的舞鞋，华丽又不失可爱。

专属造型 设计者：SEGA





专属造型 设计者：风乃

▲身着高贵礼服的KAITO王子，与柔美的初音公主，以纯白色服装打扮的两人在舞台上交错，绝美的时刻恍然而至。

《Cendrillon》

词：シグナルP 曲：orange



法语中的 Cendrillon，翻译过来是“辛德瑞拉”，也就是我们所熟悉的“灰姑娘”。而曲作者**シグナル**P 则有着自己独特的诠释，将原本美丽的童话以充满魅惑及危险的一夜而重生。辛德瑞拉为何要前往城堡，她究竟是谁?

在 PV 中，初音将会和 KAITO 华丽的共舞，展现出如同音乐剧般宏大的场景。

《Adolescence》

词：シグナルP 曲：orange

法语中的 Adolescence，翻译过来是“思春期”的意思。曲子的旋律由《Cendrillon》重编而成，配合全新的填词，描绘出处于思春期的镜音双子间，那份青涩的恋爱物语。



专属造型 设计者：田村ヒロ

▲正处于青春期的双子，却努力想变得成熟，穿着打扮上既不像大人，却也并非孩子气，而是把握住了两者间微妙的平衡感。



《アマツキツネ》

词曲：まらしぃ

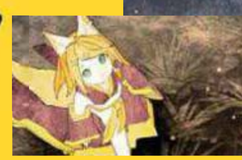
由颇具名气的钢琴乐手**まらしぃ**创作的充满着和风的曲子。歌曲以镜音铃为主角，讲诉了化身为流行的狐狸在天空中尽情奔跑的故事。由画师**キツネ**所创作出的独特风格，亦将在 PV 中以立体化的方式完美还原。

◀竖起的一对大耳朵相当引人注目，衣服给人的感觉是神话时代的和风装扮，当然毛茸茸的狐狸尾巴也不容忽视哦。



专属造型 设计者：キツネ





《1925》

词曲：T-POCKET

充满着怀旧风格的歌曲，NICONICO上点击量超过200万的大人气曲目。本作中对应“歌声替换”，可以让不同的角色以各自的声音演唱，并且每个角色均拥有特色装扮。



专属造型
设计者：ちほ

▲电车员的制服装扮，显得英姿飒爽。不过不同性别的角色帽子上所对应凹凸，真是槽点满载。



《Sweet Magic》

词曲：Junky



专属造型
设计者：东

正如曲名“甜蜜魔法”一般，歌曲本身也传达出十足的甜蜜感，如同特地为某人制作出的甜品般美妙。

◀如同糕点师的打扮，却又带着些女仆的俏丽，层次分明的裙子如同刚出炉的奶油蛋糕一般。

《ありふれたせかいせいふく》

词曲：ピノキオP



专属造型
设计者：エジエリキ

旋律相当跳跃的一首曲子，曲风非常独特，很容易让人沉迷其中。

◀冬日的装扮，颜色的搭配上和歌曲一样跳跃、大胆、特色分明，充满了灵动的青春气息。

其余已确定收录曲目一览

目前官方已经确认前作中的21首曲目亦会收录于本作之中，并根据本作全新的系统进行重新制作。而本作将会有26首全新的曲目，总曲目高达46首，可谓相当的厚道。下面就一起来看看其余已经公开的曲目吧。



子猫のパヤパヤ



ドレミファロンド



ゆめゆめ



1/6 -out of the gravity-



いーあるふぁんくらぶ



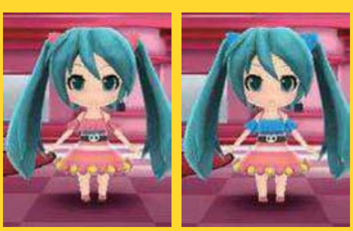
ピアノ×フォルテ×スキャンダル

全新换装系统

前作中，角色的换装仅限于在初音的房间中展示，并不会在游戏PV中体现，显得有些鸡肋，而在本作中，换装系统大幅进化，不仅能够体现在PV演出中，还有许多有趣的变化。另外，前作中的所有服装将会在本作中悉数收录！

纯服装更换

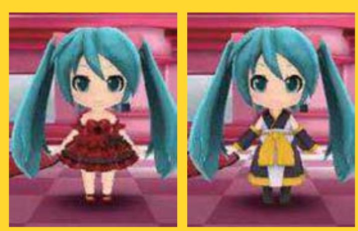
在本作中，玩家可以选择只更换角色的衣服，而不更改发型、发饰等，并且还能够对服装不同的部分进行颜色的自定义。



▶自定义服装的颜色

跨角色换装

在本作中，角色们亦可以换上其他角色的专属服装，充分享受玩粘土手办时的换装乐趣，当然仅限于同性别的角色之间互相更换哦。



▶给初音换上镜音的专属服装

梦幻新星降临！

文 AQ　美编 小瑟

在9月上旬的SCEJA媒体发布会上，“《梦幻之星》系列”的制作人酒井智史公开了PSV平台上的新作《梦幻之星 新星》。“《梦幻之星》系列”首作于1987年诞生，至今已将近26个年头。这款历史悠久的RPG这一次将会交由擅长RPG制作的tri-Ace来开发，强强联合的本作能否成为一颗瞩目的“新星”（Nova），非常值得期待。



梦幻之星 新星	SEGA、tri-Ace		角色扮演
PSV	ファンタシースター ノヴァ		日版
	预定2014年	本地1～4人	售价未定
	无对应周边		对应玩家年龄：未定

残酷星球之关键词“生存”

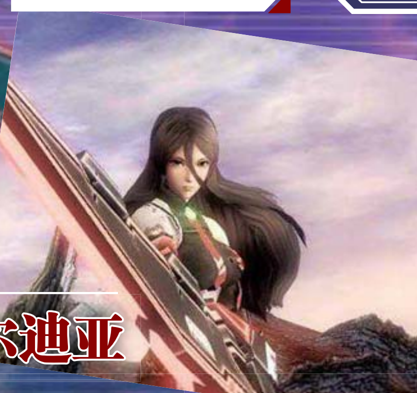
本作继承《梦幻之星在线2》（以下简称PSO2）的世界观，而舞台则设置在其中的一颗未知的星球“マキア”之上。玩家扮演的主人公从属ARKS特殊惑星探查队，在舰队被迫降落到マキア星球后，他们发现这颗荒无人烟的星球上，却有着巨大的武装生物“ギガンテス”。更让人不可思议的是，这里竟然无法使用“光子能量”，这对操纵光子来战斗的ARKS来说，可谓是绝境……到处充满了谜团的世界，等待着玩家的探索！



菲尔迪亚

种族：人类
年龄：28岁
职业：猎人

久经沙场的勇士，因为某种理由而担任临时舰长一职，性格豪爽，却对新的身份不习惯而显得犹豫。





■这次的舞台是无人星球

强调故事性的游戏设计

虽然背景继承的是在线版，本作却与在线模式无缘。这次强调的是单人和本地的游戏体验，其中尤以故事剧情为重。而故事的核心主题则是“约定”，通过实时演算的过场动画，描写严酷的生存环境下的队友同伴之间不断深化的情义，以及互相协助共渡难关的生存故事。



瑟尔

种族：人类
年龄：18岁
职业：猎人

被称为战无不胜的战士，与主人公一样是特殊惑星探查任务的志愿者。为了同伴不惜铤而走险，有时也会因为横冲直撞而闯出大祸。



与巨大武装生物的对决


■战斗系统与PS02类似

战斗系统

本作的战斗系统与《PSO2》相近，均为即时动作战斗。在《PSO2》中，有PA技能（**フォトンアーツ**）和法术（**テクニック**）存在，不过两者都要利用光子能量。因此，在对付巨大武装生物的时候，《梦幻之星 新星》会有另一套能量或机械体系支撑起来的战斗方式。从目前公开的情报来看，将会用到名为“**パイル**”的大型投射武器，这种武器除了对付特殊的“**ギガンテス**”，还能用来对付其他的敌人。

武装强敌

主人公一行人最初遭遇的强敌，就是拥有两门大炮和追踪导弹的“**アグリオス**”，这种巨大生物将会有数种，每种的打法都不尽相同。玩家控制的角色可以在这种巨大生物的周围生成一股力场，登上这层平台般的力场，就可以利用“**パイル**”来直接攻击其身体和头部，战斗场面和规模是系列前所未有的。

支持4人Ad-Hoc联机

本作虽然不包含在线要素，但是作为“共斗游戏”，将会支持最多4人的本地联机。在有NPC参与作战的地方，玩家也可以加入，代替NPC共同迎战巨大武装生物。


■登上力场平台近距离攻击


■与同伴携手对抗未知生物

以独创性为目标的理念

tri-Ace与SEGA这回的合作并不是第一次，在系列制作人酒井智史的总体监修下，具体的系统设计和游戏制作将交由SEGA第三CS研究开发部的都筑靖之负责。酒井智史透露，开发外包给tri-Ace，一方面是因为《PSO2》的开发仍在持续进行，无法为单机新作抽调人手，另一方面是tri-Ace的RPG研发经验丰富，制作精良，期待两者的合作产生有趣的“化学反应”。

而本作制作人都筑靖之则表示，从系列中分支出来的《梦幻之星 新星》，在保持原作味道的基础上，会发挥自身的独创性。比如在装备设计方面，原作的装备是从怪物身上直接掉落的，而且全都是外表光鲜靓丽的设计，但本作为了配合“逆境生存”的要素，将会故意将武器装备做旧。为了取得装备，就只能四处探索，或从怪物身上获得零部件，然后用来维修和制造。又比如在画面方面，《PSO2》整体的色调是明亮鲜艳的，而《梦幻之星 新星》则明显带有悲壮苍茫的感觉，就连同样的角色模型，在新引擎的渲染下，给人的印象也截然不同。


■本作画面渲染非常到位


■原作的画面色调明快，但略显单调



露提娜

种族：人类
年龄：18岁
职业：法师

与主人公搭档的少女，性格开朗。由于不擅长近战武器而选择了法师的职业，可是徒手格斗能力却强得离谱。



文 宇宙人 美编 anubis

双管齐下，原创改编两不误！

NBGI

今年 NBGI 的展台可以分两个部分，一边是主打动漫作品改编的展台。该部分中央放置了一座巨大的高达头像，周围摆放着《机动战士高达 EXTREME VS.FB》、《真・高达无双》、《高达破坏者》等机器的试玩。其中《EXVS》还可以选择街机摇杆和手柄两种不同的操作方式，工作人员会亲切地问你擅长什么操作并带你等候对应的机器。而背后有《Jump 全明星大乱斗》的试玩机器，墙上还能看到知名少年漫画的角色的雕像，显示器上不断播放着新作的视频。





■ NBGI 给《Jump 全明星大乱斗》造势可谓不遗余力。



■除了《大乱斗》之外，还有可以看到《圣斗士星矢 勇士》的试玩。



另一边则是自家原创作品的试玩区，主打游戏是 PSV 年末的重头作品《噬神者 2》，因此外面可以看到巨大霸气的荒神像。提供试玩的机器也比较多，试玩任务也是特意为这次 TGS 准备的。此外数款“《传说》系列”的作品展出，包括《仙乐传说混合包》，以及面向 IOS 平台的《藏书传说（Tals of Bibliotheca）》等。改编和原创两区域中间有一个小型舞台，舞台每天都有不同的活动举行。因此这里总会吸引来大量观众围观。









NBGI 的展台原则上不允许媒体以外的人进去拍摄，但是却没有特意为媒体准备 PRESS 证，只要直接把媒体证给工作人员看过就可以在里面拍摄。不过刚开始的时候柜台职员似乎没有跟里面的工作人员沟通好，我们拿着摄影机进去的时候被工作人员栏了下来。后来让柜台的人过来解释，这才让我们进去，不过游戏的实际画面还是不允许拍摄。NBGI 区媒体日的试玩状况算不上特别火爆，而且试玩机器的数量也比较多，基本不用等上很长时间。



■舞台右边的原创作品去外围是一座巨大的荒神像，破墙而出的效果可谓霸气十足。

www.dooland.com

《少年JUMP》





推出全角色大乱斗已经是游戏系列作品的惯例，时不时出一部角色大乱斗游戏来服务一下系列粉丝已经成了日本游戏厂商常干的事了。眼下正值《周刊少年 JUMP》创刊 45 周年，不甘寂寞的集英社为了庆祝自家孩子 45 岁生日，便与 NBGI 合作，制作出一部由 JUMP 旗下大人气漫画角色们组成的全明星大乱斗游戏——《JUMP 全明星大乱斗 V》。

文 秋沙雨 美编 NINA

热血最强是男人的浪漫！主角集结！





孙悟空

出自《龙珠》。

数次把地球从危机之中拯救出来的英雄，真正身分是战斗民族赛亚人的后裔，拥有着强大的战斗力。最讨厌心怀鬼胎的人，最喜欢吃东西先和与强大的对手战斗。在战斗中觉醒为传说中的战士——超级赛亚人时，能够使出更为强大的力量。

JUMP全明星大乱斗V	NBGI	动作
多机种	Jスターズ ビクトリーバーサス	日版
	发售日未定 / 人数未定	售价未定
	对应机种为PS3、PSV	对应玩家年龄：未定





蒙奇・D・路飞

出自《海贼王》。

有着成为海贼王的梦想的橡胶果实能力者，从香克斯那里拿到的草帽是他的象征标志，因此又被称为"戴草帽的路飞"。喜欢大吃大喝，不被世间的常识所束缚，以自己的信念为基准来采取行动。过于直率和自由奔放导致经常被人耍的团团转，同时也被同伴们信任着，他对同伴们的信任也是毫无动摇的。



阿虏

出自《美食的俘虏》。

在寻找未知食材并运送食材的"美食家"之中，最具领导气质的"美食家四天王"之一。有着超人般的攻击力与嗅觉的大胃王。吃到好吃的东西是最让他感到高兴的事，而相对的，有着"除非要吃这种食材，否则不会随便杀生"的信念。正为了完成最棒的"人生菜单"而在世界各地旅行寻找着食材。

两人一组的热血战斗！



本作的战斗基本是 2 对 2 的组队战，可以从《少年 JUMP》的角色们里选择角色，组合成专属于自己的队伍与对手战斗。每个角色都有各自的战斗方法，例如鸣人利用查克拉使出的忍术或悟空利用"气"使出的各种招式等，原作里的招式都将在本作里完全再现出来。



画面的左上方是我方的 WIN 槽，右上方的是对手的 WIN 槽，左下角是我方的体力槽和耐力槽。当对手的体力为 0 时，我方的 WIN 槽就会增加，在某一方的 WIN 槽涨满之前，被击败的角色可以无数次复活。增加击破数来积攒 WIN 槽就成了本作战斗的关键。

©2013 NBGI

的明星们在此集结！





绯村剑心

出自《浪客剑心》。

以“不杀”之信念挥舞着逆刃刀的善良流浪剑客。曾经作为长洲派维新志士挥舞着杀人之剑，以“斩人拔刀斋”之名活跃于幕末动乱期。能够使用从战国时代流传下来的古流剑术“飞天御剑流”，同时也被称为最强的剑客。在明治维新之后在世界各地旅行，与神谷薰相遇后就待在了神谷道场里。

漩涡鸣人

出自《火影忍者 疾风传》。

忍者五国之一火之国木叶的忍者，有着出人意料的强大毅力，令人意外程度NO.1的忍者。体内封印着曾经袭击木叶的妖狐“九尾”。虽然有些急性子，但是抱着坚定信念的意志与为同伴着想的性格深得木叶人们的信赖，梦想是成为火影。

多彩多样的攻击方式！

本作的攻击方式大致分为四种，通常攻击、威力攻击、范围攻击以及必杀技。利用前三种攻击方式来组合成各种各样的连击攻击对手是本作战斗系统的最大乐趣所在。

通常攻击



◀攻击速度较快的基本攻击招式，基本上用于近距离格斗战，部分角色的通常攻击是远程类型。



威力攻击



▶攻击速度较慢不过威力较高的攻击招式，同时能够用于破防等方面。需要消耗耐力槽。

必杀技



范围攻击



▲攻击力较强而且范围较广的攻击招式，同时还有阻止敌人反击或突进后退等效果。需要消耗耐力槽。



▲根据角色特性不同而有着不同效果的攻击招式，与前三种攻击方式相连携能够更好地发挥出其威力效果。

黑崎一护

出自《死神》。

与生俱来就拥有着强大灵力的高中生，被露琪亚救了一命之后得到了死神的力量，成为死神代理。外表看起来比较凶恶，不过其实是不会抛下有困难的人不管的善良少年。一护战斗的理由是由“保护同伴”这一信念组合而成的。他所持有的武器是死神才能使用的斩魄刀“斩月”。在战斗中可以使用“卍解”来获得“天锁斩月”的力量。

文 宇宙人 美编 小瑟

機動戦士ガンダム EXTREME VS. FULL BOOST



等待了将近两年，《机动战士高达EXTREME VS.FB》终于宣布移植PS3平台，对于国内广大“《高达VS》系列”爱好者来说，这款早已在日本稼动一年半的作品恐怕已经期待了很久了吧。本次TGS上已经公开了本作的试玩，新机体一台都不少，下面就来看看本作的情报吧。

PS3	机动战士高达EXTREME VS.FB	NBGI	动作
	机动战士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト		日版
	预定2014年	本地1~2人、在线1~4人	价格未定
	无对应周边		对应玩家年龄：未定

进化的 EXTREME 系统！

“《高达 VS》系列”自前作开始加入了 Step 取消攻击动作的系统，让爽快度大幅提升。本作在这个基础上再次进化，任何动作都能用 Step 取消硬直，使得战术的派生进一步拓展



▲Step除了用来回避，还能取消攻击硬直接其他攻击，使得动作更加丰富多彩。



报丧女妖

《机动战士高达 UC》中登场的高达。机身是与独角兽相对的黑色。使出蓄力攻击的时候会短时间内变成 NT-D 模式，当耐久值下降到一定程度以下之后还会一直维持在 NT-D 模式下。

X觉醒和觉醒攻击

前作重新回归的系统，当自己受到攻击的时候会继续 EX 槽。EX 槽蓄满半行之后就能发动 EX 觉醒，让机体的攻击力、防御力等在短时间内迅速提升，而且部分机体还能使出大威力的觉醒攻击。本作新增了两种觉醒模式，分别为 Assault Burst 和 Blast Burst。

Assault Burst：强调攻击力提升的风格，追求瞬间给予敌人大伤害的模式，善用这个模式的爆发力抓住胜利的机会吧。

Blast Burst：强调机动性和气槽消耗控制的风格，发动后各方面能力都会强化，适合有战略地使用。



观星者

出自《机动战士高达 SEED C.E.73 STARGAZER》的机体，特殊格斗技能可以一瞬间之内提升攻击力，而且拥有能全面包围敌人的格斗攻击。



海盗高达X3

出自《机动战士海盗高达》的机体，能够像全装甲海盗 X1 那样改变武器形态强化近战攻击力，没有 ABC 斗篷，但是能发动 I-Field 力场抵御攻击。



▲本作增加了大量大型MA敌人，玩家定必面临连场苦战吧。



▲根据关卡不同，难易度也会发生变化，如果以高评价过关还能打开EX关。

追加了全新的难度的街机模式

本作的街机模式中追加了连续挑战巨大 AM 的超高难度任务，当然，自由选择路线打通 8 个结局的设定依然存在。

TGS 2013 试玩报告

本作在街机平台稼动至今已经有一年多了，但是对国内玩家来说可能还比较陌生。本作的系统基本沿用了《EXVS》，手感也没有太大变化，但是加强了的 EX 动作相信会令本作的战斗更加刺激更加多变。会场中只提供了两关街机模式的试玩，笔者挑战的是更高难度关卡，但是因为选用机体消耗较高，没料到关卡中全是 1000Cost 的敌人而被围死。机体方面，诸如飞翼零式、报丧女妖等高达全都参战，此外还有连载漫画《机动战士高达 EXA》的机体出战。阵容值得高达粉丝期待。 ［文：宇宙人］

文 时雨
美编 心の永恒





由 NGBI 和 Koei Tecmo 共同开发的“《高达无双》系列”取得了不错的口碑和销量。时隔近三年，最新作的消息总算浮出了水面，并且游戏的标题还更改为《真·高达无双》。消息刚公布不久，在 TGS 上就已经展出了本作的试玩，到底游戏的素质如何？又新增了一些什么样的内容？下面让我们一起来看看。

真·高达无双	NBGI		动作
多机种	真·高达无双		日版
	2013年12月19日	人数未定	7980日元
	对应机种为PS3、PSV		对应玩家年龄：未定

画面和剧情要素的强化

前作《高达无双 2》采用了动画渲染风格，而本作回归传统，变成了真实的涂装风格。这两种风格各有优劣，动画渲染风可以遮掩一些马赛克的出现，而真实系的涂装风可以很好地让人感受到机器的装甲刻画等感觉。本作在许多系统上都集结了全系列的精华，保留了《高达无双 2》的剧情模式，玩家可以沿着原作的故事剧情进行战斗，除此之外，新加入了 SEED、SEED DESTINY、UC 等各个作品的剧本，喜欢的玩家可以欢呼了。同时游戏会加入新的“终极模式”，具体情报还需要官方后续确认。



大量的机体和MA操作





在本作中登场的机体可以称得上是系列之最，可以操作的机体高达 100 台以上，已公开的包括 RX-78-2 高达、独角兽、Z 高达、V 高达、强袭自由高达、强袭高达、卡碧尼、新安洲等等，除此之外还有 UC 系列的众多机体加入，无论是哪个系列的玩家都能找到自己的心头好。

以往玩家是不能操作大型 MA 的，但是在本作，这个遗憾终于得以补偿。玩家可以操作巨大的 MA 进行大范围的攻击和高火力的输出。相信这个系统的加入能让战斗变得更加白热化。

TGS 2013 试玩报告

“《高达无双》系列”首次冠上了“真”的前缀，可以看出 NBGI 和 Koei Tecmo 想为这作注入新的活力。本作首次对应 PSV 版，掌机的玩家们也可以体验这个系列的独有魅力了。在本次的试玩版中，提供了三种组合供给玩家游玩，分别是强袭高达、V 高达和首次加入的大型 MA 战。游戏的手感继承了系列特点，普通攻击配合特殊攻击可以组合成各种各样的招式，熟悉应用可以让爽快感倍增。游戏中的无双槽非常容易蓄满，因此有无双槽满的时候就尽管使用吧。除此之外，游戏还能发动各个角色的特殊能力，比如爆种，新人类等，让各方面的能力有所提高，在这个状态下发动无双技还能有特别的演出。时雨选择的是强袭高达，这个状态下的攻击还有木马在上方进行掩护攻击，攻击范围非常大。而本作和系列作相同，动态的战场随时会有新任务的出现，玩家完成后能获得一些特殊的奖励。但直观的感觉上看，游戏的画面并没有任何的进步，甚至有些粗糙。同台的敌人数量非常非常多，不一会就能千人斩，这点值得称道，但遗憾的是游戏有时候会有掉帧的情况出现。根据试玩了大型 MA 的同事介绍，MA 战更像是噱头，游戏的操作没什么特别的变化。而且 MA 还能做出一些与机体不相符合的动作，让人哭笑不能。总的而言，游戏比起系列作来说操作的进化程度并不算大，但由于试玩的只是当中的一个模式，具体的游戏素质还需要等以后有更多的情报放出才能判断。



© NBGI.

www.dolland.com



独树一帜 冠压群雄

CAPCOM

因为今年没有太过重量级的游戏参展，所以 Capcom 的展台相比起去年来说要小了不少，不过在布展方面的诚意可是丝毫没有缩水，保证是将玩家服务得 100% 满意。

还未走近 Capcom 展台，远远便能看到一尊巨大的伊达政宗骑马雕像，玩家们必定会会心一笑，猜到这就是《战国 BASARA4》的试玩区。这座雕像是模仿日本仙台市的地标建筑——伊达政宗骑马铜像制成的，马还是那匹马，但马上的人却换成了“《战国 BASARA》系列”中的政宗造型，充分展现出了老卡不按常理出牌的恶搞精神，令人忍不住喷饭。除了这座雕像外，试玩区整体都被布置成了战国古城的风貌，SHOWGIRL 也清一色都是短款和服的可爱装扮，在这些美少女的陪伴下来一局试玩，真是惬意无比呢！



■《战国 BASARA4》试玩区的试玩机数量多达几十台，因此无论队伍排得多长，也无需等待很久便能玩上。

文 八重樱　美编 anubis


■不得不说，每年 Cacpom 都在 SHOWGIRL 上颇为下血本，整体素质要比其他厂商高出几个台阶。


■负责分发场刊的 SHOWGIRL 相当有料！


■配发场刊时都是流水线作业，无论多么辛苦都要奉上最甜美的笑容。

日版的《横行霸道 V》是由 Capcom 代理发行的，所以在展台的另一端，就是本游戏的试玩区。尽管在 TGS 举行时，美版《GTA V》已经发售，但日版却要等到 10 月 10 日才能上市，所以还是吸引到了大批日本玩家前来一试。不过因为《GTA V》有很多限制级的内容（稀饭语：“五毒俱全的正 GAME”），无法面向公众展出，所以这块试玩区是完全封闭起来的，只在外侧墙壁上印有妹子的宣传画。另外要进到场内试玩游戏还必须先出示能证明年龄的相关证件，审核手续颇为复杂，即便如此也没能阻止玩家们的接踵而至，除游戏本身出众的品质外，试玩后就可以获得一件限量纪念 T 恤也是玩家们的动力之一吧。



■老牌动作游戏《出击飞龙》将以高清重制版之姿重现江湖。


■日本玩家对《横行霸道 V》的热情远远超乎了我的预料。

除了《战国 BASARA4》和《横行霸道 V》外，Capcom 还带来了《出击飞龙》、《怪物猎人 SMART》、《盖斯特粉碎者》等游戏的试玩，虽然都不算是一线大作，但充足的游戏数量还是相当撑得起台面的。特别是《盖斯特粉碎者》这款 3DS 游戏在儿童玩家中的人气很高，公众开放日时挤满了中小学生和陪同的家长，各种搞怪表演也让这块试玩区不时爆发出大笑声。手机游戏《怪物猎人 SMART》预计在金秋上架，采用本体免费、道具收费的形式，是一款正统的多人联机狩猎游戏。虽然试玩区不大，但 Capcom 也用心地布置了一只巨大的雌火龙头颅在一旁，霸气无比。即便是不怎么玩手机游戏的小编，看到此情此景也忍不住要跃跃欲试了呢！


■站在雌火龙头下，是不是感受到了阵阵寒气呢？

文 秋沙雨
美编 心の永恒

以水墨之风描绘战国画卷！魔王与霸王再临！



明察麒麟 山中鹿之介



武器：连结棍棒

山中鹿之介的通常攻击都是通过连结棍棒来进行的，不过固有技全部都是和鹿"老爹"一起的连携攻击，这是鹿之介固有技的最大特征，一人一鹿的连携真正称得上是"两人六脚"。山中鹿之介的BASARA技也是骑在"老爹"身上来进行攻击。

为了寻找失去踪影的君主尼子晴久而与监护人的鹿"老爹"一起踏上搜索之旅的见习武将。由于探查能力不成熟导致不断做出迷推理，现在手上的武器和盔甲都是从"老爹"那里借来的。历史上是尼子家武将里智勇与忠义尤其突出的"尼子十勇士"的其中一人，因其高超的武艺而获得了"山阴的麒麟儿"的名号。为了让在第二次月山富田城之战中衰退的尼子家再次复兴而拼尽全力，之后进行了三次大战，但是最终还是没有实现尼子家的复兴。山中鹿之介最有名的是他为了让尼子家复兴而对着三日月祈祷"若能实现，我愿尝尽这世间的七难八苦"。

犹抱琵琶半遮面的《战国BASARA4》终于公布了发售日，同时公开的还有主题曲、片尾曲演唱者，在今年的东京游戏展上海公开了实机画面以及预约特典 & 限定版特典等诸多让玩家们眼馋不已的情报，在9月底日本游戏杂志还公开了前作的主角之一德川家康与其高达……咳，与其部下本多忠胜的参战消息，本作的参战角色人数将达到40人以上，现今已公开将近一半，在发售日来临之前还有二十多名武将在蓄势待发！

战国BASARA4	Capcom	动作
PS3 战国BASARA4		日版
预定2014年1月23日	本地1～2人	6990日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上



风格多样的战斗系统 眼花缭乱！



通常攻击

通常攻击是仅需要按□键即可使用的连续攻击。根据所操作的武将或者所操作武将的状态不同，所放出的攻击也是不一样的，而且部分角色的普通攻击长按按键所放出的攻击也是不同的。



固有技

每个武将都有着属于自己的固有技，通过△键与其他键的配合便能够使用。固有技是通过让角色升级来进行习得，如何让固有技与通常攻击或固有奥义之间取得更好的连携便是平时战斗所必须把握的要点。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

执心放浪 后藤又兵卫





武器：奇刀

后藤又兵卫最大的特征便是这凶恶的奇刀，在固有技里，这把奇刀能够劈砍，也能够像回旋镖那样投掷出去，投掷出去之后的奇刀可以操控，把更多的敌人给卷进来。奇刀投掷出去之后又兵卫能够使用双手来使用格斗技，也能够使用专用的固有技，如果在奇刀飞回来时抓准时机使用固有技攻击敌人的话还能派生出特殊的技。

CV：三木真一郎

原本是黑田军的武将，现在成了无主之将的浪人在日本各地徘徊。自尊心很高，对伤害自己自尊的人抱着很强的仇恨心，并会在"又兵卫阎魔帐"写上对方的名字，以极深的执念来设法攻击对方。现在阎魔帐上排名最高的就是伊达政宗。历史上，后藤又兵卫是侍奉黑田家的家臣，曾立下诸多军功，后来成为"黑田二十四骑"的其中一人。在官兵卫死后离开了黑田家，虽然全国的大名纷纷伸出了橄榄枝，但是由于黑田长政向各家送出的奉公构（为了让武将不被其他家雇佣而在书面钉上钉子的书状），最后又兵卫就成为了一名流浪武将。在大阪之战时受丰臣的招揽而参战，在大阪夏之阵里独自一人与伊达政宗、片仓重长率领的铁炮队交战后战死。

刚浩扶虎 井伊直虎

对全世界的男人们燃烧着敌意的井伊军的热血女大将。通过战斗来拯救悲伤的少女们，通过挥舞巨剑来开辟属于少女们的天下。由于与武田军之间的战斗僵持时间太长而迟迟未找到好婆家，曾经还有过未婚夫逃跑的过去，因此单方面地把武田信玄作为可恨男人的象征而敌视着。在历史上是井伊家的女当家，被人称为"女地头"。曾与井伊直亲有过婚约，但是由于家族内的权力纷争而错过婚期，终身未嫁。原本井伊家是侍奉今川家的，在直虎成为当家了之后就脱离今川家，侍奉德川家康。借家康之力好不容易夺回了井伊谷城，但是后来武田军南下又失去井伊谷城。直虎把原婚约者直亲的嫡子井伊直政收为养子进行抚养，后来把当家之位传给了他。





武器：巨剑

井伊直虎的攻击方式是以与其外表不相符的巨剑为主体的，攻击范围广，仅仅只是用通常攻击即可将大片敌人掀飞。井伊直虎的固有技里有重心移动这一作用，在期间使用其他固有技的话还能派生出其他不同的技能，这些派生技的威力与通常的固有技有着不小的性能差。

CV：坂本真绫

裂界武帝 丰臣秀吉





武器：无

秀吉和家康一样是使用拳头来进行战斗，他的大块头也让他的攻击看起来更具有震慑性。秀吉的所有固有技都附带着捉住敌人的效果，在使用捉拿技的时候把握时机使用其他固有技就能够连续使用捉拿技，把周围的敌人给一网打尽。

CV：置鲇龙太郎

《战国 BASARA2》及其外传之后时隔六年终于回归。为了把处于乱世的日本统一并将其建设为强国而决心舍弃过去，只看向前方前进道路的丰臣军总大将。凭着双拳就能将敌方大军翻个底朝天的压到性力量，同时也坚信这份强劲才是能够富国强兵的力量。在历史上秀吉是侍奉织田信长的，之后不断获得战功和政绩而荣登天下人的宝座，被人称为"战国第一的成功人士"。在山崎之战里击败了发动本能寺之变杀死织田信长的明智光秀，成为信长的后继者，将乱世引向统一之路。

苍烈瞬蹦 竹中半兵卫





武器：关节剑

半兵卫武器的最大特征便是有着"剑"与"鞭子"这两中特性。在使用通常攻击或固有技的时候，是选择使用速度快的"剑"来攻击，还是使用沉重但是攻击范围广的"鞭"来攻击，这些都能够让玩家自由选择。以连击优先的话就使用"剑"，想把周围的敌人都卷进来的话就使用"鞭"，变化自如的战斗方式便是操作半兵卫的最大乐趣。

CV：石田彰

与秀吉一样是《战国 BASARA2》及其外传之后再次登场的角色。丰臣军的天才军师，同时也是秀吉的友人。不仅有着非常人的知惠，还兼备着华丽地挥舞着手中这把伸缩自如的关节剑的武艺。为了实现友人富国强兵的梦想以及为了丰臣军的未来，隐藏着自己的病情在前线战斗着。在历史上是名满天下最后不幸英年早逝的天才军师，作为羽柴秀吉（之后的丰臣秀吉）的参谋而活跃着，与黑田官兵卫并称"两兵卫"。



固有奥义

固有奥义是最能体现角色个性的特殊技，与固有技一样，固有奥义只能通过升级来习得，而且固有奥义本身也是有着等级设定的，它会跟随角色一同成长。



BASARA技

当 BASARA 槽达到 MAX 的时候就能够使用 BASARA 技，BASARA 技的威力要远远大于固有技与固有奥义。

TIPS | 明智光秀、武田信玄都将作为敌武将登场。

征天魔王 织田信长



CV：若本规夫

武器：剑、散弹枪

织田信长的最大攻击特征便是有两种不同的攻击形态并能在这两种形态之间自由切换，能够使用散弹枪来进行远距离攻击的通常形态与使用六魔之王来进行强力攻击的六魔之王形态。两种形态下的固有技性质也会产生变化，如果想要活用信长的话就必须把握好信长两种形态之下的固有技变化。

以魔王之名让天下为之颤栗的织田军总大将。率领着织田军，以仿佛要燃尽天下一切之物般的不留情之势行进着，以恐惧支配着日本。对曾经起兵谋反的柴田胜家已经不抱有任何关心，仅仅只是将其作为一名士兵来对待。在整个《战国BASARA》系列”里都没有缺席过的第六天魔王，本作也强势登场，与霸王、龙王一起征战天下。

天霸绝枪 真田幸村

拥有着如同烈焰般猛烈燃烧的武田军年轻大将。接过总大将武田信玄委托下来的军队朝着天下进军的同时，为了找到属于自己的“风林火山”而不断奋战。与伊达政宗是认同对方实力的好敌手。真田幸村是“《战国BASARA》系列”的代表性角色之一，坦胸的战甲与火焰的双枪也仍然健在，不过不知道是不是由于是室町时代的缘故，幸村看起来要比前代年轻水嫩很多……



CV：保志总一朗

武器：双枪

真田幸村的通常攻击连击的最后一击或其他固有技连击时都能够使用冲刺攻击。在进行冲刺攻击的时候接上其他技的连击的话就能够继续持续攻击，在空中的固有技与固有奥义也十分丰富，能够应对各种各样的突发情况。

敌军进化！全新的阵型系统公开！

在本作里得到强化的不仅仅是我方的武将，敌方的士兵也变得更加让玩家感到棘手了。在本作，敌方士兵也学会了全新的战斗方法——阵型合体！

在阵地里会有军师来让分散的士兵集合起来，让他们根据兵种组合成各种各样的阵型来攻击玩家。也就是说，如果玩家想要更快地结束战斗的话，就必须先一步解决掉阵地里的军师，否则组合成阵型的士兵将变得十分棘手。

以下将列出四个已经公开的阵型合体。



<阵型“枪鱼鳞”>

持枪的士兵搭成金字塔的阵型，举枪同时对我方进行射击。枪林弹雨之下的最佳选择便是迅速将军师打倒解除阵型！

<阵型“大盾纵”>

由手持长枪与盾的士兵集结起来的如同高墙般的阵型，防御力相当之高，而且如果贸然接近的话还会被无数长枪同时攻击。



<阵型“鹤翼之阵”>

手持长枪的士兵们用枪将彼此勾住并进行激烈的回旋，以惊人之势形成了巨大的龙旋风，龙卷风能够将周围的东西一齐卷入进来，这时候玩家们又将如何对抗呢？





<阵型“大车轮”>

如果你以为这是一般的士兵们要玩骑人马战的话那就大错特错了，这是由一般士兵们组合而成的如同大车轮一般的阵型合体，行进速度非常之快，能否成功躲开将是对战该阵型的第一部考验。





双人共舞！与战友一起共同战斗！

在前作里也有同伴武将这类系统，玩家可以选择让队友与玩家一起战斗或者让队友成为玩家的替补操作对象。而在本作里这个系统得到了又一次的提升，玩家可以对战斗发出各种各样的指令让队友行动起来，同时还能让队友角色升级。

<队友的成长与指令>

在战斗里，可以通过按键操作来指挥队友，锁定指定的敌人让队友去攻击，等于说是玩家可以同时操作两个角色。当队友接收到指令时就会根据目标敌人所处的状态与距离来做出合适的判断并进行攻击。玩家既可以让队友去击破距离较远的敌人，也可以让他们与玩家所操作的武将一起攻击同一个敌人，配合战斗情况的变化来做出适当的指令便是该系统最大的乐趣。

队友也有着等级设定，玩家可以通过让队友成长来让队友在战斗中对指令的遵守做到更加的彻底，而且通过升级还能够使用全新的攻击指令，例如将敌人打至半空中时指挥队友进行追击等等。

玩家可操作的角色也能够作为战友来进行使用，所以平时好好升级培养武将，在使用其他角色时，所培养好的武将便能够摇身一变成为强有力的战友。

TIPS | 本作的主题曲歌手为T.M.Revolution，片尾曲演唱者为SCANDAL。

战国创世，创造属于自己的天下！

由于足利义辉让室町时代陷入了终局，致使天下英雄投入到了争取天下的战斗中。。在这过程里，有哪家的军队能够存活下来，又有怎样的事件将会发生，又或者，发生了在原历史上根本不可能发生的事件……？

在这里玩家将会和自己的角色一起，进军扬名，逐鹿天下！









<自定合战，出阵！>

“战国创世”模式的开头便是足利义辉将天政奉还的号令发放出去的瞬间，在号令的卷轴上出现的，便是即将与玩家一起驰骋与乱世之中的武将们。选择武将之后便进入进军页面，在出阵前，武将将会诉说自己的意志，自己的理想，里面有在这里赌上了未来，赌上了理想的追求者，也有被过去所囚禁，被仇恨所环绕，被野心所吞噬的将士，他们，将与玩家一同夺取天下。

在进军画面上有“游戏设定”、“难易度变更”、“恩赏确认”、“乐曲选择”等项目，玩家们可以对自己即将前往的战场进行各种各样的小设定。

TGS 2013 试玩报告

《战国BASARA4》是今年Capcom在TGS上主推的游戏，秉承Capcom一贯的大手笔制作，《战国BASARA4》的试玩区被布置成了战国沙场的模样，并且还矗立了一尊伊达政宗的骑马青铜像，一走近便可闻到一股浓浓的中二气息，笑。

虽然试玩时间只有15分钟，但试玩版的内容却非常厚道，一共给出了6名角色，分别是老角色伊达政宗、真田幸村和石田三成，以及三位新角色岛左近、柴田胜家和井伊直虎，战场也有2个可选。基本操作同3代一样，依旧是普通攻击□键，固有技为△、↑＋△、长按□、R1这四种，但R1键的固有技需要升级后才会获得。BASARA技在○键，同时按下L1+R1能发动“极粹（粋の至り）”，此状态下周围时间流逝速度减慢，有点类似于3代的战刻系统。另外按下L2键后地面会出现一个向前移动的光圈，这是用来控制同伴攻击范围的，假如不对同伴作出特定的攻击指令的话，同伴的出击频率就很低，BASARA槽攒得很慢，不利于发动“戏画BASARA技”，所以战斗时记得要多使用“同伴指令”哦！





下面就来分别说一下三位新角色的手感。岛左近毫无疑问是最容易上手的角色，他使用两把短刀配合踢踹来攻击，出招速度极快并且几乎没有硬直时间，很多招都可以在空中发动，一套普通攻击＋固有技组合下来完全可以把对手压制得没有任何还手之力。岛左近的固有技都分为刀和踢两种，按R1键来切换（可以空中实现），因此哪怕是只用一个固有技也能形成很华丽的连段，连击数和爽快度非常给力。尽管官方声称岛左近的速度仍不如石田三成，但目测他在4代中的地位应该也同三成一样是BUG般的存在。

柴田胜家的武器是逆刃薙，看上去略显笨重但上手后并没有沉重感。出招速度还算快，只是收招后有较大硬直。不过柴田有一个攻击特性是逆刃薙旋转一定时间后攻击力和速度就会提升，所以基本战术就是长按□键将速度提升上去再使用通常攻击和其他固有技。

使用巨剑的井伊直虎手感很沉重，她的移动和出招速度都比较慢，很容易会被敌人抓住空隙受伤。但她的单次伤害巨大，基本挥一次剑就能将面前的杂兵悉数解决。这个角色有趣的地方在于她并不是靠蛮力来挥舞巨剑，而是利用挥动巨剑时所产生的离心力让身体重心快速移动，从而实现流畅的攻击，直虎的全部固有技都是在重心转移中实现的，所以刚接触这名角色时难免会觉得手感莫名其妙。但掌握好时机的话就能进化出多达20余种的派生技，同样能实现一骑当千的效果。

［文：八重樱］

<水墨飞溅！戏画BASARA！>

战友系统除了“战友指令”这一功能之外，还有另一个观赏性与实用性满点的系统——“戏画BASARA技”。

在玩家所操作的武将与战友的BASARA槽达到MAX的时候便达到了可以使用“戏画BASARA技”的条件，战友的头像上就会出现“印”，在这时候使用“战友指令”之后就完成了“戏画BASARA技”的准备工作，最后发动BASARA挤即可看到宏大的水墨画战斗。“戏画BASARA技”的威力与攻击范围都比通常BASARA技要大，连击数也比通常BASARA技多。



在发动“戏画BASARA技”的时候整个游戏画面就会变成非常古风的水墨画风格，而且发动的瞬间画面会出现每个角色专属的墨画，例如伊达政宗的是龙，石田三成的是鹰。



www.dboovo.com

车枪球兼具，热血硬派

EA

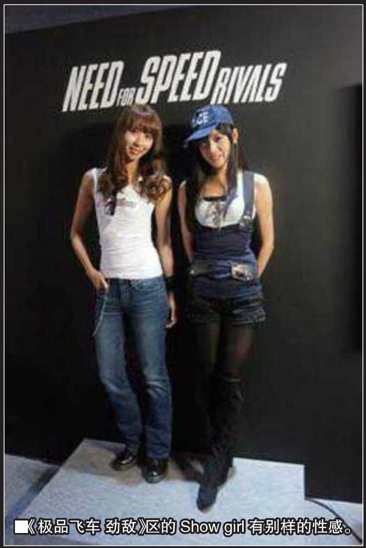
EA 的展台位置比较偏，但是展台一点也不小，而且凸显出热血硬派的男人范儿，展出的内容不多，但正好涵盖了车、枪和球三种类型。游戏包含有《极品飞车 劲敌》、《战地 4》和《FIFA14》。

文 时雨　美编 anubis





■身穿球衣的 Show girl，活力而可爱。



■《极品飞车 劲敌》区的 Show girl 有别样的性感。



■《极品飞车 劲敌》，带给玩家们优越的驾驶体验。



■《战地 4》的区域相当硬派。

三个区域风格分明，《战地 4》区域的 Show girl 全是军装，有多台主机供给玩家试玩，旁边放置着印有《战地 4》LOGO 的越野车，加上军装的 COS，一个战地指挥基地的感觉就跃然而生。《极品飞车 劲敌》区域有驾驶舱供给玩家体验，旁边有 Show girl 指导，可以体验一把“人生赢家”的感觉。《FIFA14》区域展出了球服和足球，这里的 Show girl 也身穿上球衣，具有非凡的活力，整个展区具有足球场的热闹感觉。这三个展区一同组合，完美地诠释了男人的浪漫标准，因此也吸引了不少男性玩家的驻足。

GREE



■以白色为主题色的展台显得明亮舒适，只可以里面的游戏和电视游戏玩家几乎没有一毛钱关系。



■东京 2020 申奥成功，GREE 成为重要合作伙伴。



■TGS 期间天气并不炎热，扇子有点儿派不出去。



■GREE 的主舞台每天都有多场 COSPLAY 表演。

手游大厂 GREE 的展台照例没有一款家用机和掌机游戏，但其面积却是所有厂商中第二大的，仅次于 SCE，可谓财大气粗。GREE 的 SHOW GIRL 数量也相当惊人，由于就在索尼展台旁边，两家一起谢幕时相当壮观。

GUNGHO



■不课金的《智龙迷城 Z》不知能否取得成功。

因《智龙迷城》的成功运营而一跃成为日本手游先锋的 GungHo 此次 TGS 并没有把太多精力放在手游戏方面。本次主打产品为《智龙迷城》的 3DS 版，同时还有多款 PSV 和 PS3 游戏出展。



▲盈利有所下滑的《智龙迷城》依然是 GungHo 目前最重要的产品。



■群众喜闻乐见的女仆。



■左边就是须田刚一的新作，有着华美的艺术风格。

因为最近把须田刚一的工作室纳入麾下，所以其神秘新作也有一席之地，与《秋叶原之旅 2》分列在展台正面的两侧，颇具美感。

文 四羽 Ray
美编 心の永恒

パズドラZ PUZZLE & DRAGONS Z

全球累计下载次数突破 1200 万，大热门的转珠类手游鼻祖《智龙迷城》(Puzzle & Dragons) 将要在今年冬季推出 3DS 版！相信这款手游的粉丝，而同时又拥有 3DS 的玩家们要乐疯了吧，笔者也是其中一个（笑）。掌机版相比手机原版增加了多种针对主机游戏的新要素，让这款益智游戏摇身一变成了一款日式 RPG，下面将为大家介绍这些新要素。

智龙迷城Z	Nintendo	益智角色扮演
3DS パズドラZ		日版
2013年冬	本地1人、多人未定	售价未定
对应周边未定		

什么是《智龙迷城》？

这里为没接触过这款手游的玩家简单介绍一下手游版的内容。《智龙迷城》是由以开发及经营网游闻名的 GungHo Online Entertainment 开发的一款智能手机游戏，并在 2012 年 2 月开始营运。这款游戏在益智类手游的基础上加入打怪升级的 RPG 要素是它的一大特色，而其战斗系统也是现在手游中大热的转珠类型的元祖，通过转动圆珠，让横竖方向排好 3 个上同颜色的圆珠消除，玩家操控的怪兽就会向敌人发动攻击，攻击力会随消除的圆珠数量及连锁消除的次数 "Combo" 的增加而增加。轻松悠闲的玩法及丰富的怪兽育成系统吸引了大量玩家投入到其中。





▲战斗保留了原作的迷宫RPG风格。

游戏RPG化

本作《智龙迷城 Z》并非简单照搬手机版，而是在继承了原作基本转珠玩法的基础上，大幅加入各种 RPG 元素，增强了游戏的可玩性。





▼▶游戏增加了冒险地图的分支路线。

增加游戏剧情

说到 RPG，当然不能少的就是游戏的剧情。游戏新增加了男女主人公，玩家要选择扮演其一，作为正义的 "御龙者" 使用转珠的力量与怪兽伙伴们一同对抗邪恶组织。

可爱的导航员 希洛普



◀与主人公一起行动的幼龙。来历不明且充满了谜团，体内貌似蕴含着强大的力量……



■操控着 "转珠" 与强敌战斗吧！

主人公——御龙者



玩家们在本作扮演的，是拥有通过 "转珠" 来操控怪兽的力量的 "御龙者"。玩家可以选择扮演男生或者女生，在导航精灵 "希洛普" 的陪同下搭上冒险的征途。

©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved

邪恶组织——帕拉多库斯



帕拉多库斯是个企图破坏世界秩序，再重新构筑属于他们的理想乡的危险组织。以多古玛为首，组织内集合了众多邪恶的“御龙者”。

升级进化系统变化

在手游版中，玩家手中的怪兽是要通过与其他怪兽融合来进行升级、进化。而3DS版则改为在战斗中取得经验值进行升级，而在战斗后会取得拼图，当集齐某个怪兽的所有拼图时，便可以让该怪兽进行进化。



◀把所需的拼图收集全后……

▲在战斗中胜利可以获得“怪兽拼图”。

▲怪兽的外形发生变化。

◀进化为更强力的怪兽。



▲▶与主人公一起对抗帕拉多库斯的强大同伴，是一头拥有火焰属性的巨龙。

新怪兽——狱炎龙因菲尔诺

www.pdooland.com

新怪兽——鬼车轮



▲用长长的牙齿和身体的利刃袭击敌人的车轮型怪兽。

新怪兽——灾厄九尾



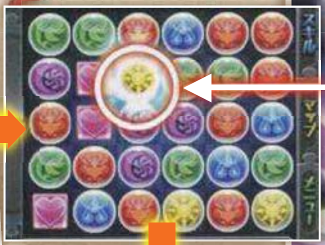
▲以神话传说中的九尾狐为外形的怪兽。

必杀技攻击"Z 转珠"

所谓"Z 转珠"，是指比通常的转珠蕴含更多力量的高级转珠，表现为珠的周围发出亮光。如果把"Z 转珠"消除掉，操控的怪兽会发出威力更高的攻击，如果配合上连锁消除，伤害数值将会是普通攻击的数十倍以上，是消灭强敌的重要手段。







Z转珠出现！



▶当消除3个以上同色转珠的时候，"Z转珠"出现！







▲消除"Z转珠"伴随画面闪过耀眼的光芒，怪兽发出强力的攻击

◀大迫力的必杀技特写！

增加多人联机要素

本作还加入了如《口袋妖怪》系列"那样的怪兽交换系统，玩家可以使用本地网络与身边的朋友进行怪兽交换。另外手游版的好友怪兽参战系统，由 3DS 的"擦肩"系统来实现。



■靠近两台3DS即可找到对方的信号。



■选好想交换出去的怪兽就可以进行交换咯。



▶通过"擦肩通信"取得其他人的怪兽资料，可以作为己方战力来使用。

取消付费道具

玩家们最关心的一点，本作是否也像手游版那样，需要额外付费购买大量抽怪兽用的道具呢？答案是：不用！本作取消了付费道具的设定，玩家取得怪兽的途径只能靠战斗时取得的怪兽蛋，和通过收集"进化拼图"来育成进化怪兽。



▲打倒敌方怪兽有一定几率取得怪兽蛋。





▲把蛋带去怪兽研究所就能进行孵化。



ARC SYSTEM WORKS 格斗游戏新路标

文 时雨 美编 anubis

说起 Arc System Works，普遍想到的就是《苍翼默示录》等格斗游戏了。也正如玩家所熟悉的那样，本次展台最大的区域留给了《苍翼默示录 刻之幻影》，有不少喜爱格斗游戏的玩家在这里试玩和切磋。试完后可以得到的大袋子也是非常给力的赠品。



■这位 Show girl 很有活力，人气也很高。



■Show girl 服装清凉，动作专业



■传说中的“文字冒险区”。



■《苍翼默示录 刻之幻影》有着极高的人气。

除了《苍翼默示录 刻之幻影》之外，第二大的区域就是《徽章机器人 DUAL 甲虫版・锹形虫版》的试玩了。虽然在媒体日的时候这款游戏的人气并不高，但依靠系列作的粉丝群，在公众日当天有大量的玩家跑来试玩。就在展区的另一侧，则是多款文字冒险游戏了。这也可以看出 Arc System Works 的新方向。在这个区域里有 PS4 的麻将游戏试玩，由于人气并不高，因此可以仔细欣赏 PS4 的手柄外观。除此之外，还有《星霜的女战士》《红色魔都游击队》和《月英学园—kou—》，这几款游戏都各具特色。值得一提的是，这个展区的 Show girl 都非常的漂亮，在《苍翼默示录 刻之幻影》的上方还有两位专业的 Show girl 站在上方供玩家们拍照。



■《红色魔都游击队》的制作人寄语。



■“热么？给你一把扇子清凉一下吧！”



驱使科学的力量来进行战斗!!

本以为家用版的《苍翼默示录 刻之幻影（简称BBCP）》追加了两名新角色已经相当厚道了，没想到官方在游戏发售前的一个半月时突然公布系列的人气剧情角色——九重（ココノエ）也将作为可使用的角色在家用版中正式登场，因此小编赶紧连同故事模式的部分新内容整合起来给各位读者们来一发特报。下面就让大家初步地了解一下九重的各种特性吧。

苍翼默示录 刻之幻影		Arc System Works	格斗
PS3	ブレイブルー クロノファンタズマ		日版
	预定2013年10月24日	本地1～2人、在线1～8人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

科学的战斗风格

文 狼来了
美编 NINA

九重的通常技大多是使用如扳手、锤子等“科学”感十足的动作，但是动作的幅度极大而且演出效果夸张，让人完全无法将她和“科学家”联想到一块，这里为大家公布一下她立回时的常用招式。

B攻击



C攻击





挥舞着扳手！

◀▲以巨大的扳手砸向对手，招式的发生较快而且距离也不短，威慑力十足。

▲▶九重的C攻击是借助有黄色特效的锤子给予敌人重击，该招的攻击力不俗，是连段构成的常用组成部分之一。



抡起锤子！

滑板车突进！

前冲



◀踩着滑板车满脸游刃有余的表情，这就是九重的前冲。

科学的能量槽

九重和个别角色一样，除了通常的能量槽外还拥有专属的计量槽，虽然详细的情报还没有公开，但是在能量槽上方的火炎、雷电以及特殊的圆形图标槽相信都与她的必杀技有关。

©Arc System Works

使用两种完全相反的力量进行战斗

D系统也相当“科学”

D 系统是系列的一大特征，九重的 D 系统有两种，分贝是“グラヴィトン”和“アクティベイト”，两者都是设置在场景中的道具，作用是干扰对手的行动。

グラヴィトン



▲在场景中设置强力的引力装置，在将对手吸引过来的同时打乱对手的节奏。

アクティベイト



▲将经由グラヴィトン设置出来的装置改变，引力也会变为排斥力，一口气将对手吹飞至远处。

OD能力 グラヴィトンレイジ



►九重的OD是强化能力的类型，发动后グラヴィトン的引力作用强化、对应能量槽的消耗减少且回复速度上升，应该能籍此开发出高伤害的连段。

疯狂科学家的疯狂必杀技

九重的必杀技都非常有个性，她使用自己发明的机械武器通过施放火球、将对手冻结等方式并在引力或斥力的作用下让对手防不胜防，而且招式的名字都相当“科学”。

武装No.02 | 突击ブロークンバンカー Ver.2.21





▲手上装备了强化装甲以火箭飞拳朝对手突进，招式命中后会给予对手多段判定并在最后将其吹飞。

武装No.03 | 氷結アブソリュートゼロ Ver.4.32





▲特殊的小手枪发出冻气将对手冻结，成功命中后还可以通过追加输入来形成后续的追击，连段的组成部分之一。

武装No.04 α | 炎熱フレイムケージVer1.43



►这回是利用手枪朝天空中射出火球，随后火球会落到场景里边，在引力或斥力的作用下火球的轨迹会发生变化。



孤高的天才科学家

九重

声优：松浦チエ

解锁条件

付费DLC角色，DLC推出的日期未定。

角色背景

九重所属的第七机关是与统制机构对立的组织，作为天才科学家的她本身也是将赤鬼制造出来的人。故事中她指挥着从异次元来的白面与敌人作战，但是因为不放心，怀疑白面会作出意料之外的事情，所以派遣赤鬼暗中监视白面的行动，而她自己则继续进行着不为人知的研究，目的是打倒照美由纪。

性格

九重本身给人一种情绪不佳、不讨人喜欢、对外界的事物爱理不理的印象，因此常被人看作是疯狂的科学家。为了做研究而时常睡眠不足，此时就要依靠特殊的糖果来保证充沛的体力。

武装No.05 | 電撃バニシングレイVer3.10





▲现在地上设置招雷工具，片刻后该位置会出现强大的落雷，落雷的发生速度有通常与延迟这两种。

更疯狂的超必杀技——黄金赤鬼！

相信大家对前作故事模式中赤鬼的恶搞剧情有着深刻的印象，这次巨大的黄金赤鬼终于在游戏中登场啦！虽然它只会在九重的超必杀技中露一小脸，但攻击力与爆笑度都令人望而生畏（似乎重点不太对……）！

武装No.00 | 撃滅超弩級メカテイガー



▲招式发动后巨大的赤鬼会从屏幕的内侧出现，随后施放镭射光束横扫对手。



▲OD版时的赤鬼金光闪闪，使用该超必杀技时通过长按按键并转动摇杆的方式可以延长招式的出招时间。

故事模式续报

前作的故事模式中，完成特定角色的章节后会开启其他角色的章节，需要按照一定的顺序完成这些角色的章节才能解锁真结局。而《BBCP》的故事模式更像是一个文字冒险类的游戏，初次进入该模式时系统会自动进入序章，随后会同时开放“六英雄篇”、“刻之幻影篇”以及“第七机关篇”的第一章，玩家可以同时推进三个篇章的流程以达到最终的结局篇。

官方表示故事模式的流程长达30小时，根据玩家对选项的选择以及战斗的结果会对剧情有一定的影响，下面就让我们来先来看看部分的故事内容吧。



刻之幻影篇



◀篇章开始后统制机构的幕后黑手——帝，她将会与雷利乌斯、哈扎马进行神秘的对话，他们口中所说的“不吉祥事件”到底指的是什么呢？



►随后会看到机构内哈扎马在祝贺已经升职为“少佐（与如月琴恩相同的官阶）”的弥生椿，不过也许是受到了“封印兵装·十六夜”的影响，椿的表情非常怪异。

第七机关篇

何为“第七机关”

前边提过第七机关是与统制机构对立的组织，它在“暗黑大战”之前就已经成立并拥有极高的科技。组织的宗旨是为了让以往那个不依赖“术式”、不受统制机构控制的世界复兴，为此，组织需要找到让“魔道书”失效的方法，而首当其冲的，就是找到极具研究价值的“苍之魔导书”。

九重的推测



►对帝的行为抱有疑问的睦月前来与九重商量对策。

为了干掉让世界陷入混乱的照美由纪，九重与统制机构的最高司令官神乐睦月达成了联手的共识，九重的推测与睦月所担心的事情似乎不谋而合。与此同时，在幕后行动的刺客也盯上了九重。

集结在イカルガ的人们



新角色巴雷特为了调查以往“イカルガ内战”时所属部队覆灭的原因而来到了イカルガ；邦哥为了继承一族首领的遗志也来到了イカルガ；另一方面，抱有疑惑或野心的其余角色也陆续抵达这个是非之地。

过去的美好回忆环绕在心头，莉琪将何去何从



莉琪曾经是第七机关的一名新人科学家，在她工作时还有一名自己所仰慕的同僚——罗伊（ロイ），因为某起意外事件，罗伊变成了亚拉酷泥（アラクネ），为了这份隐隐约约的爱意，莉琪决定离开第七机关去寻找拯救罗伊的方法。

尾声



最后为大家送上三名家用版新角色的Q版人设图，离游戏发售还有一个月的时间，也许除了九重外还会有更多的惊喜在等着粉丝们，让我们拭目以待吧。

文 狼来了 美编 NINA

GUILTY GEAR Xrd -SIGN-

罪恶装备 Xrd -SIGN-	Arc System Works	格斗
GUILTY GEAR Xrd -SIGN-		日版
预定2014年年内	游戏人数未定	售价未定
对应机种为PS3和PS4		对应玩家年龄未定

多机种

让你了解“迅雷”的由来吧

其实早在今年5月19日，Arc System Works为了庆祝创社25周年而举办的“ARC SYSTEM WORKS FESTIVAL”活动中，官方就公布了已经诞生16年的《罪恶装备》系列”新作的消息，也就是《罪恶装备 Xrd -SIGN-（简称Xrd）》，只不过当时除了少量的宣传片段外就再没有其他情报。时至今日，该作的街机版已经进行过一次公测，第二次公测暂定在11月2～4日于东京、大阪、名古屋等地的机房进行，而家用版也预定在2014年年内推出，本次就为大家带来新作公布至今已经确定登场的角色基本信息以及少量的系统变更点。

KY KISKE
カイ=キスク



KY KISKE角色资料

身高：178厘米　血型：AB型
体重：58公斤　出生地：法国
生日：11月20日　兴趣：收集茶杯
重要的事物：大家的笑容
讨厌的事物：SOL
所属：イリュリア连王国-初代国王

KY KISKE角色简介

无论是工作还是待人接物都有着极强的道德观和正义感，属于路见不平必然拔刀相助的那一类型。与此相对的是，本身对扰乱秩序或破坏法则的行为非常憎恶，而且这一点很容易表露在外。连本人也没有察觉到的是，自己对随性自我的事物非常看不惯。

SOL BADGUY
ソル=バッドガイ



有所觉悟了吗？

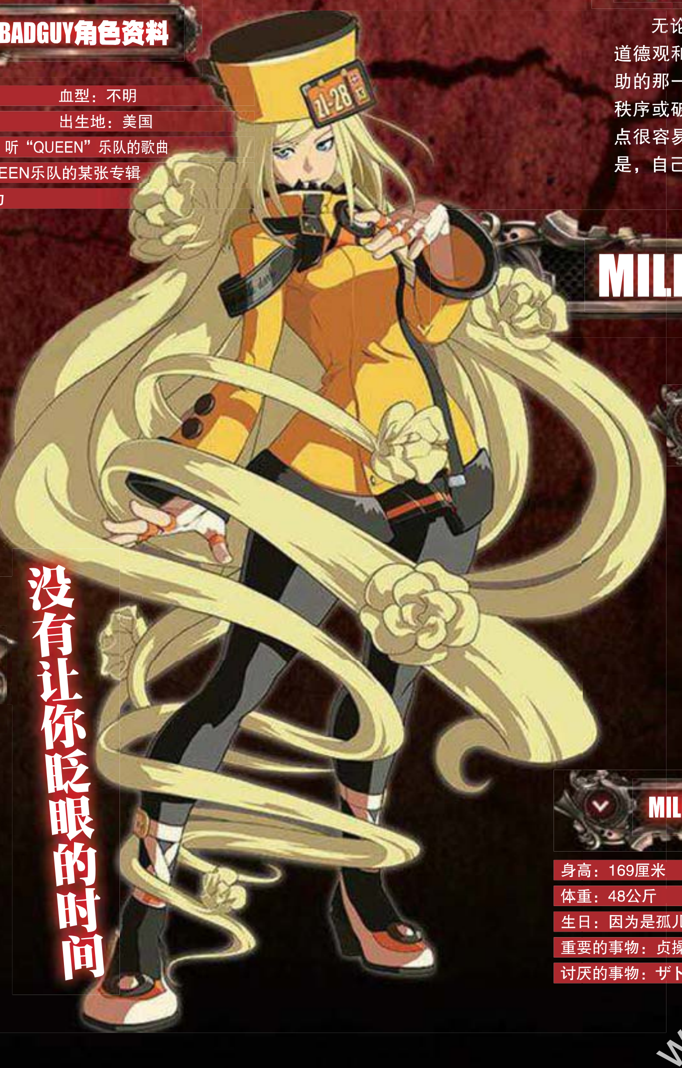
SOL BADGUY角色资料

身高：184厘米　血型：不明
体重：74公斤　出生地：美国
生日：不明　兴趣：听“QUEEN”乐队的歌曲
重要的事物：QUEEN乐队的某张专辑
讨厌的事物：努力

SOL BADGUY角色简介

行事粗野，不爱说话，基本上只会在有必要的时候开口。这种省事的个性也反映在其他一切的行动中，比如战斗时喜欢一击放倒敌人。给人的感觉很冷漠，但其实人不坏。

MILLIA RAGE
ミリア=レイジ



没有让你眨眼的时间

MILLIA RAGE角色简介

个性冷若冰霜沉默寡言，基本上对任何事物都不感兴趣反应冷漠。由于在暗杀组织中长大的原因，对自己是“女性”的这个意识非常模糊。处事时会根据事物的优缺点来做判断，很少会出现犹豫，思考方式就像机器一样。不过她也并不是完全失去了一般人所拥有的情绪，比如有时候也会因为否定自己而感到苦恼。

MILLIA RAGE角色资料

身高：169厘米　血型：B型
体重：48公斤　出生地：俄国
生日：因为是孤儿所以不明　兴趣：逗猫玩
重要的事物：贞操
讨厌的事物：ザト-（暗杀组织的成员之一）、掉头发

©Arc System Works

www.dodoland.com



进化的战斗演出！

本作的游戏方式依旧是 2D 格斗游戏，但是因为采用了虚幻引擎，所以角色的建模迎来了系列的首次 3D 化，各种大魄力的表现让人血脉喷张，可以说与前几作相比有了很大的进步。



部分系统变更点

Dust Attack

Dust Attack 是所有角色共通的中段特殊攻击，以往命中后可以通过输入上方向来实现华丽的空中追击，本作中除了空中追击外还可以通过输入前方向来进行前冲取消，对手的吹飞轨迹也会对应地变为往前方吹飞，进攻方可以籍此一口气将对手运往版边。





Romance Cancel

浪漫取消（简称 RC）的发动条件基本与以往相同，那就是在有 50% 以上的能量时同时输入任意 3 个除 D 以外的按键即可发动，比较特殊的是以往必须在招式接触到对手时才可以取消，但本作中只要满足能量的要求，部分招式比如必杀技就算没有触碰到对手也能取消，取消的同时除了玩家本体外，其余事物的行动都会变慢。这种凭空取消的方式与系列经典的"Force Romance Cancel（简称 FRC）"非常相似，而 FRC 系统在本作中已经删除，因此老玩家需要重新适应。

CHIPP ZANUFF

チップ=ザナフ

CHIPP ZANUFF角色资料

身高：183厘米	血型：B型
体重：67公斤	出生地：美国合众国（本人坚持说是日本）
生日：2月9日	兴趣：做梦
重要的事物：安眠药	
讨厌的事物：噩梦、吗啡、暴力犯罪集团、黑道	

CHIPP ZANUFF角色简介

血气方刚，本身有着极强的战斗欲望，有点人来疯。"弱者去死"是他思考的基准。虽然做事情有点不经大脑，但与战斗相关的事物却考虑的非常深入且有着敏锐的感触。现在在努力改掉师傅指出来的不耐烦习惯。因为已经过世的师傅是日本人，因此他的"哈日"情节相当严重。

VENOM

ヴェノム



VENOM角色资料

身高：179厘米	血型：A型
体重：66公斤	出生地：英国
生日：不明	兴趣：读书、西洋棋
重要的事物：ザトー、同情	
讨厌的事物：血、ザトー的仇人	



VENOM角色简介

虽然是暗杀组织的人，但个性平稳，不善于隐瞒事实。任何事物都可以冷静地应对，属于文静思考型的人。因为从小就在没有感情的环境中成长，因此他并没有什么人生目的，只是单纯地活着，不过潜意识里却在追寻着自己的存在意义。他本身不喜欢杀人，除了完成组织委派的任务以外不会做无谓的杀生。

MAY

メイ



MAY角色资料

身高：158厘米	血型：B型
体重：47公斤	出生地：日本
生日：5月5（被捡回来的日子）	兴趣：单思ジョニ－
重要的事物：ジョニ－	
讨厌的事物：秃子	
所属：ジェリ－フィッシュ海盗团	

MAY角色简介

本身是一个开朗活泼喜欢恶作剧的女孩子，此外还是一个憧憬着ジョニ－并以他作为参照物来衡量事物价值的恋爱妄想症患者，对她来说就算将全世界的人与ジョニ－一同放到天秤上，重心也依旧是倾向于ジョニ－那一边。这样的一个女孩子却有着与她相貌所不符的怪力，即使是巨大的船锚也能用一只手举起来。因为本身就是一个小孩子，所以公主病发作的时候谁都拿她没办法。

POTEMKIN ポチョムキン

开始执行任务！



I-NO イノ



快要忍不住了……



POTEMKIN角色简介

拥有一颗骄傲却不失真诚的心。与巨型的身体形成强烈反差的是，他是一个温柔体贴的人。对任何事物都毕恭毕敬，自己可以忍受痛苦却见不得别人难受，面对逆境时能逆流而上。他的拳头只会挥往恶人的身上。

I-NO角色资料

身高：165厘米　血型：AB型
体重：46公斤　出生地：不明
生日：11月25日　兴趣：任何有意思的事情、隐语接龙、让别人捉急
重要的事物：有3个，第1个是秘密，然后是名为“マレーネ”的歌手、青春
讨厌的事物：不能让自己体验到快乐的人、牛奶
所属：“那个男人”的势力

POTEMKIN角色资料

身高：245厘米　血型：O型
体重：656公斤　出生地：浮游大陆ツェップ
生日：10月18日　兴趣：画画
重要的事物：被龙践踏也不会损坏的笔盒
讨厌的事物：无法承受4吨以上的压力而折断的画笔
所属：科学皇国ツェップ

I-NO角色简介

イノ是制造出罪恶装备并引发圣战的“那个男人”的左右手。喜欢对男性说出让人捉狂、生气、焦躁的话，然后在一旁开心地观察男性的举动。只要是自己感兴趣的事情，她就会不分场合不管情况地一头扎进去。

开发者采访实录

9月19日，也就是本届TGS媒体日的第一天，《Xrd》的开发者之一——石度太辅亲临现场为记者们讲解新作的要素，随后还接受了采访，下面便将与新作息息相关的采访内容与各位分享。注：Q表示记者、A表示石度太辅的回答。

Q：石度太辅先生，感谢你为我们介绍了新作的相关信息，接下来请务必让我们了解更多关于新作的情报。

A：好的，请多多指教。

Q：最让人关注的，果然还是本作登场的角色阵容呢。

A：想具体的回答有点困难呢，虽然不敢保证以往的全部角色都会登场，但我们（制作人）觉得每一个角色都相当重要，所以新作中尽量会让全员出战，但具体有哪些角色还需要大家耐心等待进一步的情报。

Q：本作的时间线是在《罪恶装备2 OVERTURE（简称GG2）》之后，您前面说基本全员出战，也就是说《GG2》里面的新角色也会登场吗？

A：如果加入新角色的话，《GG2》里的新角色会优先考虑。

Q：那么新角色的登场基准是什么呢？

A：因为我们在新作中采用了新的技术，所以还要考虑到能不能做出来的情况。我们会将重点放在表现力上，随后是角色的人气、设定是否有趣以及登场的话与原有角色相性等等，要考虑的事情很多。



Q：第一次公测的时候用的是以往作品的音乐，正式版也会继续沿用吗？

A：公测时没有收录新曲，但正式版中打算让全部角色都采用新的BGM。

Q：近期公布了PS3和PS4的家用版，那么两个版本之间可以实现联机对战吗？

A：如果可以实现的话我们会去尝试，但现在还不好说。



Q：游玩故事模式时，需要对以往角色的背景有一定的认识吗？

A：基本不需要，就好比“《星球大战》系列”的故事中就有很多不同的篇章，我们将选取其中的一个篇章来叙述故事。

Q：“那个男人（系列初代的剧情角色））”的真实身份还处于未知状态，所以在本作的故事中依旧是一个谜吗？

A：离初代也有15年之久了，我们希望可以“朝着终点推进剧情”。

Q：本作的名称是《罪恶装备 Xrd -SIGN-》，里面的“SIGN”代表着什么呢？

A：代表着“征兆、标记”的意思，意味着故事会作为某件事的“开始”。

Q：真是一个让人浮想联翩的词语呢，那么在采访的最后，请对初次接触这个系列的玩家说一下入门时需要注意的地方吧。

A：这个系列的特点是节奏比较快，因此我们想在不影响对战爽快感的前提下，给玩家多一些犹豫、反应的时间，比如使用“浪漫取消”的时候画面会瞬间变慢。

Q：多谢您接受我们的采访！

A：多谢，辛苦了。

AXL=LOW アクセル ロウ

想想怎么输比较酷吧



AXL=LOW角色简介

典型的乐天派，处理事情时不会过多地考虑，喜欢随性解决。除了这种不负责任的个性外本身还很好色，但胜在能冷静地观察事物的动向并加以分析制定出相应的对策，只不过如果不符合自己的行事作风的话还是不会去做。本身非常厌恶“死亡”，所以就算敌人是十恶不赦的人，他也绝不会夺取对方的性命。

AXL=LOW角色资料

身高：179厘米　血型：B型
体重：78公斤　出生地：英国
生日：12月25日　兴趣：台球
重要的事物：以往时空中名为めぐみ的女朋友
讨厌的事物：说教
所属：原暴力犯罪集团

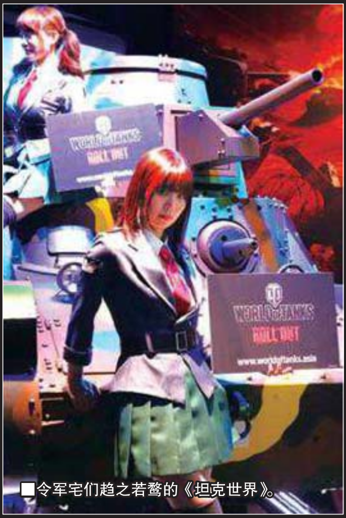
其他展台


■初音在 TGS 会场里几乎无处不在。


■咦？和《COD 幽灵》合作？


■哦！原来是一种运动饮料。


■哟！这饮料由辣妹全场免费派送。


■令军宅们趋之若鹜的《坦克世界》。


■游戏学校的展位多少有些冷清。


■索尼手机展台"瘦而有肉"的小萝莉。


■女性向游戏专区最抢眼的两位帅哥，除了可以排队与他们合影，还可以选项不同风格让他们向你告白，厂商实在是用心良苦啊！


■《闪之轨迹》主题的大袋子遍布全场。


■小展台最常见的姐妹花组合。


■《攻壳机动队》与某眼镜品牌的合作十分搭调。



■光荣展台只有一面墙，只有信长系列的原画展，没有任何游戏，连工作人员都不需要，着实让所有小伙伴为之震惊。


■孤零零的铠甲在光荣展台怒刷存在感。


■与索尼手机合作的初音手机，少年何不来一发？


■痛完汽车痛自行车，人生赢家的节奏。


■躺着玩游戏的装备，真乃懒人智慧的结晶。



■周边厂商旗下的职业选手，将各路挑战者轰至渣。



■在会场的一角，我们找到了《FAMI 通》的展台。


■“芸者东京”的姑娘们有点儿出戏，让人一时间有种跑错片场，来到 CJ 的错觉。

www.jooland.com

贩物区



■知名动漫周边品牌 Cospa 也都开设了展台，里面摆放着大量先行售卖的衣服和周边。



■进入 Capcom 摊位前，工作人员会亲切地递给你一个篮子，生怕你有想买的东西拿不下。







■ Capcom 的摊位展示着各种《MH4》相关可爱周边。



■ NBGI 的摊位主要还是以展示为主，如果有想买的商品直接让柜台的售卖员拿就行了。

TGS 虽然不像 CM 展那样以售卖为主，但是偌大的会场人流量这么多，不开发一下商机其实也说不过去。因此贩物区也是每年的定番之一，虽然还是主场那边更热闹，但是这里贩卖着很多会场限定，又或者先行发卖的商品。当中自然有一些较为珍贵的商品。宇宙人我在媒体日的上午在这边走过一趟，发现有些商品已经卖光了。可见有不少人也是专程盯着限定商品而来的。



TGS 2013 幻想的启程地 Square Enix本社取材记

其实每年TGS举办前，UCG的小编们都会开数次会来商讨这次TGS之旅可以为读者们带来哪些新鲜有趣的内容。过去我们都是将目光聚集在东京市周围的好玩风景地上，但我觉得，UCG的玩家读者们想在杂志上看到的，不仅仅是这些美丽的风光游记，同样还有与游戏息息相关的内容吧。那么除了TGS展会本身的报道外，还能与游戏挂钩的，就是参观游戏开发公司这一项了。

因为有过UCG小编采访CAPCOM大阪本部的经历，这一次我便将取材目标锁定在了位于东京都的Square Enix本社身上。恰好一位老友目前就职于SE的中国分部，就拜托她来牵线搭桥。不过说实话一开始我对申请成功并没有抱太大希望，毕竟SE是一家以严谨着称的公司，之前UCG与他们也没有直接往来过。出乎我意料的是，SE方面很快便对我们的申请做出了积极的回应，经过几番协商后最终促成了这次本社取材活动。后来在与接待我们的SE员工交谈后才得知，《游戏机实用技术》是目前惟一一家走进SE本部进行采访的海外媒体，这也让我们感到分外的荣幸。

SE本部位于新宿6丁目，印象中的新宿应该是个车水马龙、人头攒动的繁华地区，但到了本部才发现原来在新宿也可以有如此宁静的地方，SE本部所在的新宿EASTSIDE SQUARE就坐落在此。大概是因为这座大厦并不仅仅归SE一家所有，所以在楼体上并没有金碧辉煌的巨大LOGO，经过工作人员的指点我们才在大楼外面的草坪上发现了SE的招牌，汗。

在广报室的生田绚子小姐带领下，我们一行人进入了SE本社。首先映入眼帘的就是一幅从未公开过的由天野喜孝绘制的“《最终幻想》系列”主题壁画，长约3米，上面集结了历代的人气角色，整幅画面大气磅礴，完美呈现了“《FF》系列”那浓厚的世界观。只可惜不允许拍摄，无法将这份壮美呈现给读者们。

SE本社1楼是用来接待客人的会议室，我们对《FF XIV 重生之境》制作人吉田直树的采访就是在这里进行的。除此之外还有一整片开放区域用来展示SE目前正在主力推广的游戏、以及出版发行的书籍等等。整体装修以象征SE标志的白红双色为主，给人以简洁前卫的印象。2楼是SE的出版部门，许多



我们熟悉的动漫作品，例如《钢之炼金术师》、《噬魂者》等都是出自于此。3楼以上则是各开发事业部的办公区域，但出于保护商业机密的考虑，我们并没能走进这些诞生了无数神作的地方一探究竟。

在本次取材过程中，感受最为明显的就是SE对自己产权以及职员的保护意识，很多地方都不允许拍照，对媒体报道的审核也很严格，严谨的行事作风多少让我们感到些许不通人情。但在一个地方却改变了我对SE本社的看法，那就是位于10楼的餐厅。通常来说，这样一个近乎刻板的公司是不会随便允许非本社员工进出的，但在餐厅中我却见到了几位员工正带着自己的孩子在享用午餐。同行的SE职员告诉我，带家人来餐厅用餐是完全OK的，这里不定期也会举行家庭聚会等活动，一席话让我感受到了SE严谨外表下充满人情味的内在。

参观的最后，我们辗转到了位于SE本社外侧的ARTNIA官方直营店。这是惟一一家由SE直接管理的周边贩售店＆咖啡厅，玩家们可以在此购买到SE推出的全部周边商品，并可以享用到游戏主题相关的饮食，例如名为“potion”的清凉饮料、有莫古力图案的蛋糕等等。在里面的房间中，正中央还悬挂着一块巨大的红色水晶，水晶下方摆放着五颜六色的魔石，配合上缓缓的流水，如梦似幻。各位SE的死忠支持者们，如果有机会来东京的话，记得一定要来ARTNIA膜拜一番哦！

［文：八重樱］

①



②

③


④


①1楼大厅的一角，是SE的游戏展示区。
②SE的粉丝们看见这样的景色都会激动不已吧！
③在餐厅的中央，同样展出了不少周边商品及获得的奖项。

⑥


⑤


④可爱的史莱姆汽水，想不想尝一口？
⑤这座圆形蛋状建筑就是名为“ARTNIA”的SE官方直营店。
⑥在店内的里房间中，巨大的红色水晶悬挂在屋顶。

UCG 独家 exclusive interview

《FF XIV 重生之境》制作人吉田直树专访

UCG 的 TGS 小分队此番到 Square Enix 本社取材的一项重要活动安排就是专访《最终幻想XIV 重生之境》制作人吉田直树先生。国际版的《重生之境》已于 8 月底开始运营，中国大陆版的本地化工作也已进入收尾阶段，相信不久的将来就可以与广大玩家们见面了。本次访谈中，我们向吉田先生询问了许多玩家们感兴趣的问题，也进一步了解到了这款“《FF》系列”新作的众多魅力。一起来看看吧!



——《最终幻想XIV 重生之境》非常大幅度地优化了游戏体验，但又保持了传统“《最终幻想》系列”对游戏故事和世界观的描述，这点相信所有玩家都体会到了。请问游戏的成品跟你们最初翻新的构思是否一致呢?

吉田：《最终幻想XIV 重生之境》是在《最终幻想XIV》基础上制作的。一开始玩《最终幻想XIV》的时候，我感觉其作为“《最终幻想》系列”的作品，故事线太薄弱，剧情完全不明所以，所以在开发《重生之境》的时候，为了让系列玩家意识到这就是正统的《最终幻想》，所以在 MMORPG 的基础之上，首先就是强化了剧情，把系列一贯的风格表现出来。

——《最终幻想 XIV 重生之境》的玩家大批量进入游戏似乎让运营组感觉到了非常大的压力，最初是否没有估计到会有如此庞大的人数登陆游戏?

吉田：旧版的《最终幻想XIV》曾备受玩家们的期待，但是评价却不是很好，所以在《重生之境》中，我们做了很多的调整跟强化。虽然有所估计，但是一时之间会有那么多玩家涌入还是非常意外的(笑)，这也是对我们的一种肯定与信赖。

——以游戏故事来贯穿网络游戏的确是网游史上不多的大胆尝试，是什么原因致使开发组能够完全抛除现代网游高速化、自动化的概念，而走这样的设计风格呢?

吉田：《重生之境》在作为一款 MMORPG 之前，首先是一款“《最终幻想》系列”的新作品，玩家们最期待的就是作为《FF》这款游戏它的故事剧情，所以在保证有最好的画面和剧情之后我们才考虑如何将其做成一款好的 MMORPG，因此这种设计风格是自然而然就形成了。

——设计雏形的《最终幻想 XIV 重生之境》时，在权衡故事和网游乐趣之间的比重中，你们是如何平衡的?

吉田：虽然说现在已经有一个较为全面的故事，但是刚开始制作游戏的时候，是先决定战斗、召唤兽等游戏内容之后，然后才开始考虑故事的。

——为了让玩家尽可能独自完成主线，设计了像“自动搜寻迷宫队伍”这类便利的系统寻找打迷宫的玩家，但会不会因此而损失了玩家和玩家之间的交流呢?

吉田：首先要说的就是，日本网游市场跟中国的网游市场有所不同，在中国的网游玩家多，对于网游非常熟悉，而且网上交流对他们来说也是一种非常自然的事情，这是一个前提。“《FF》系列”在世界上拥有 1 亿份以上的销量，但是其中有很多玩家是完全没有接触过网游的，也有不少玩家因为本作是网游而放弃了的，对于他们而言(主要指日本)，组队是一件困难的事情，所以在本作中，玩家除了可以一个人玩之外，也可以通过这个“自动搜索迷宫队伍”的系统跟别的玩家组队，更快地享受游戏的剧情与乐趣。在玩家 40 级左右，对游戏已经有一个比较深入的了解，这个时候再去挑战高级迷宫的时候，他们就会意识到组队跟交流是很重要的，凭自己单独是无法进行的，然后这时候他们就会开始组队，建立自己的团队和公会一起游玩，整个过程是一个从单机到网游的过渡，所以是没有影响的。

——由于没有职业学习的限制，玩家其实只需要创建一个角色就可以玩所有的职业，这样会不会对游戏的运营造成不利呢?（减少玩家在线时间等）

吉田：一般网游里，每个角色都是有对应职业的，但是像我这种核心玩家一般都想试试全部职业，如果要我为了换一个角色还要特意地登出游戏再登入更换角色，那样实在是太麻烦了(笑)。所以本作把全部的选择都放在了玩家的面前，玩家可以选择只玩自己喜欢的职业，也可以体验全部的职业。这是现在 MMORPG 所必要的一种做法，并不会减少玩家的游玩时间。

——个人很喜欢这次的生产系职业，不是单纯地机械化点击鼠标，譬如伐木的时候会有选择而且会失败，想要高品质的成品需要运气和技巧等等。想问问这部分当初是怎么构思的?

《最终幻想XIV 重生之境》
制作人、导演

吉田直树
YOSHIDA NAOKI

1973 年 5 月 1 日出生于日本北海道的游戏开发者，现隶属于 Square Enix 公司。曾作为主力成员参与过“《勇者斗恶龙 怪兽战斗之路》系列”的制作，2010 年 12 月 10 日代替田中弘道接手《最终幻想XIV》。吉田先生拥有丰富的网游知识与经验，他对逆境中的《FF XIV》进行了大刀阔斧地改革，实现了可观的玩家回流潮，并在确定现有版本的根本性问题无法做大幅改变后着手开发全新的《最终幻想XIV 重生之境》。《重生之境》2013 年 8 月 27 日开始运营后得到了广大玩家的一致好评，在线人数已突破 32 万人大关，可谓是不折不扣的“涅盘重生”。

吉田：很多网游中，生产是一个相当简单、只靠点击和几率就能完成的机械性重复操作，这对玩家来说没有任何意义。但是作为一款网游，像这种系统太简单是不行的，但太复杂的话，例如超过四个步骤的操作就又变得很麻烦(笑)。像是本作除了生产之外还有一个采集职业，这是个需要玩家知识的一个职业，去哪里采集，几率是多少等等这样的问题，我们提供了很多选项给玩家，玩家可以自由的选择。当然，玩家也可以选择只靠按键就能完成的简易合成模式，但是所得的经验少、效率低，如果想做出高品质的道具还是鼓励玩家亲自去享受那种过程，并配合调整自己的技能，以获得更大的乐趣。这样的玩法既不会太复杂，也不会太简单，无论是哪种玩家都能找到其中的乐趣。

——以后会增加更多的职业吗？像红魔道士、忍者、青魔道士等等经典的职业似乎还没有出来吧！

吉田：有增加这些角色的计划，大家对这个都很关心呢（笑），虽然现在不可以多透露，但像是忍者、武士，还有洋葱骑士等人气角色，大家可以尽情期待。

——目前 PvP 感觉还是在非常雏形的阶段，以后会不会增加更多的 PvP 系统？譬如在野外可以根据玩家自身所属的不同公司势力展开对抗这类。

吉田：《重生之境》目前没有 PvP 的内容，但是在下次更新之后会试行 4v4 的 PvP 模式，届时会增加 PvP 点数、专用武器与技能，还有排名。在 2.3 版本升级之后，会开放不同势力之间的大规模 PvP。因为“《FF》系列”的许多玩家都是单人游玩为主，并不是所有玩家都喜欢 PvP，所以届时会有专用的 PvP 战场，不想参加 PvP 的玩家可以避开这些区域，毕竟我们的初衷是要让大家享受这款游戏而不是玩家间的战斗。其中 PvP 的技能与武器不会对攻略游戏造成任何影响，也不会强制要求玩家参加 PvP，请各位放心。

——坐骑的数量似乎比较少呢，以后会增加飞行类的坐骑吗？例如可供玩家自由操作的飞空艇！

吉田：在飞空艇这个问题上，玩家们都很关注啊（笑），但是如果飞空艇飞不高那就没有意义了。因为《重生之境》的画面品质非常高，以现阶段的游戏画质如果再加上可以自由操控的飞空艇，对硬件的要求就会很高，很多玩家、像是中国不少网吧的电脑配置就无法达到这种要求。以后我们会慢慢增加一些飞行类的工具，但是现在就以完善陆地的为主，一点点不断加进去，既然要做就要做到最好，所以请各位玩家耐性稍等一阵子。

——以后会否出现道具收费的内容呢？譬如时装、坐骑等等也是非常吸引用户的。

吉田：目前还没有计划（课金内容），现在优先考虑怎样让玩家能够获得更好的游戏体验，道具等等，以后可能会有。关于未来即将推出的中国版《重生之境》，可能更加适合用“游戏免费、道具收费”这种方式运营，但是世界版是没有的，对于课金问题今后还会有进一步的讨论、检讨。

——年内会有什么新版本计划吗？相信已经有不少玩家至少把一个职业练满等级了吧（笑）。

吉田：其实实际人数也没有想象中那么夸张（笑）。根据统计现在平均也就 35 级左右，在 TGS 的时候我们会公布一些数据的。今年内会将版本升级到 2.1，追加 3 个迷宫，可供 24 人参加的一个大型副本，追加召唤兽 BOSS 战 4 场，还有财宝猎人系统和日常任务，以及之前提及的 PvP 系统和公会房间。

——能不能透露一下 2.1 版本追加的 4 个召唤兽分别是什么？

吉田：首先是曾经在《最终幻想 XIV》中就出现过的莫古力大王，其余 3 个是现有的召唤兽依弗利特、泰坦和风神迦楼罗的强化版。今后每一次版本更新，我们都会追加至少一位新召唤兽在其中。



□UCG小编宇宙人（右）、制作人吉田直树（中）、翻译岸田桶子（左）

——关于参加 F.A.T.E. 的时候会出现看不清敌方角色的情况，今后将会如何解决呢？

吉田：这是在人多的时候会出现的问题，要解释起来有点麻烦，当玩家过度集中的时候，可能就会出现这种（看不见角色）现象，但是在一般情况下是不会的，今后将会在这些方面作出调整，在服务器全开之后就基本可以解决这个问题了。

——何时才会开启转服服务呢？

吉田：现在正在排除 BUG 中，大约会在 9 月中旬左右开始启用，转服是付费的项目，不过为了补偿在游戏刚开服时因服务器不稳定而给玩家造成的不便，我们会做出一些弥补。更多详细的消息我们会在后续的正式发表会上公布的。



TGS 2013 试玩报告

TGS 会场上，SE 提供了《FF XIV 重生之境》8 人组队模式的副本，BOSS 是泰坦。如果能在 15 分钟内成功打倒泰坦的话，既可获得一件印有“I BEAT TITAN”字样的 T 恤，并且会从现有服务器中抽选一个，送全服玩家仙人掌耳环。

虽说泰坦只是 35 级左右就可以挑战的角色，而且 SE 给 8 位玩家准备的都是 50 级的强力职业，但单靠玩家们组的野队的话，总归还是不太靠谱。毕竟前来试玩的玩家很多都是没有玩过《重生之境》或是只玩其中一个职业的。为了能确保 100% 入手这件纪念 T 恤，我与几位中国玩家们结成 6 人小队，又拉上了 2 名野人这才敢走上战场。

与泰坦的战斗是在一块圆形场地内进行的，只要确保回避掉泰坦的正面攻击、及时帮石化的同伴打碎石块以及不要掉下悬崖即可，其实并不算很难，但头两次都是眼见着 BOSS 血量所剩无几时却被灭了团，着实让们很是恼火。好在开战前大家已经商量好一旦出现多人躺地板情况就立刻放弃该回合重来，由此也有效节省了不少时间。

我原本使用的职业是幻术士，但在组队时被分配到了龙骑士。个人感觉龙骑士在所有职业中属于最容易上手且伤害输出也相当漂亮的职业，使用手柄控制时跑位要比键盘更为轻松，假如新玩家在第一次进入游戏时不知该选择什么职业的话，大可以试试龙骑士来培养下手感。但是，总归来说，PS3 版的操作要比 PC 版复杂许多，对于坦克和 DPS 而言，这种复杂或许并不会造成太大不便，但对于奶妈职业来说就比较痛苦了。

最终我们小队卡着 15 分钟的生死线成功击败了泰坦，刚拿到纪念 T 恤一扭头便发现了吉田直树先生站在一旁。果断冲上前去要来了签名和合照，大满足！ **[文：八重樱]**



东京十周目远征记录

文 宇宙人 美编 anubis

PART 1 启程！第十次东京远征！

捏指一算，UCG 这次前往 TGS 现场采访已经是第十次了，不过因为每年去的人都不一样，所以总会有很多第一次去会场的编辑。这次的采访团由胜负师带队，成员里面只有八重樱去年跟广大读者见过面，其他人都是第一次去 TGS，当中包括时雨、摄影师 anubis、《掌机王》的半夏，以及负责写游记的我宇宙人。

跟去年一样，我们预定了上午 10 点从香港飞往成田机场的机票，因此在编辑部集合的时间为清晨 5 点半。不巧的是我在前天晚上因为收拾行李、整理文件和购物清单等工作折腾到了凌晨 2 点才睡，加上兴奋的心情鼓动，那天晚上根本就睡不好。还好同住一个宿舍的时雨向来都有早睡早起的习惯，不然我可以预想到，第二天集合在公司楼下 711 门口的众人等了我 10 分钟发现没人来，打我手机没人接只好打给同宿舍其他人让他们把我叫醒，然后我顾不上刷牙洗脸匆忙带着行李离开宿舍，最后还发现漏了东西——绝对会是这样的一个画面。

因为是 9 月中旬，中秋将近，哪怕还没降温，清晨时分还是有点清冷。太阳还没出来，现在应该是黎明前的最黑暗的时间了吧。从宿舍走到公司楼下是一条两旁种满了树木的幽静小道，街灯虽然照亮了路面，但远方却依旧漆黑一片。路上除了行李箱的滑轮在沥青路上嘎嘎作响之外，还能听到清洁街道的阿姨们打扫落叶的声音。印象中我也不止一次在这个时候走过这里，但是基本上都是刚截完稿，拖着燃尽的身心准备回宿舍睡个大觉。而这次恰恰相反，不仅方向不同，内心也因无限的兴奋和期待让我忘记了睡眠不足带来的疲惫。


■到了机场只顾着搜 Wi-Fi 的 4 人。

我们踩着时间来到了集合地点，其他人也早已拖着大大的行李箱等候多时了。之后我们在 711 买了些饮料，但只有时雨买了个早餐，这不禁令我怀疑，奈落的教训是不是随着他的远去而被淡忘了呢。

我们乘坐的士到达皇岗口岸，过关之后转乘直达车到达了香港赤腊角机场。因为登机前的行程安排跟去年几乎一样，所以时间也精算得恰到好处，只要飞机没有因台风而延误，我们便不用像前年那样在机场呆数个小时，同时也有充足的时间去吃个早餐。不过，登机前还是发生了些小波折……

在办理托运行李之前，我们先在柜台外面的终端机里确认航班信



▲“呐！前面真的有台风经过么？”

息。但是惟独八老师的机票没有查到，因为她的签证是自己办理的，所以负责订票的那位小姐可能忘了给八老师订票。这下可坏了，不仅八老师，带队的胜负师也急躁起来，连忙打电话回公司确认情况并商量如何处理，同时作好各种坏情况的打算。还好在服务员的建议下我们去柜台确认了一遍，这才得知只是一场误会，是由于外部终端跟系统不同步的原因所致。顺利办理了行李托运并拿到了全部人的机票之后，大伙才松了一口气，安心地过安检然后去吃早餐。

根据两年前的游记描述，机场的食物应该是价格公道分量充足的，但不知道是不是选错了店的原因，这次我们买到的早餐只能用“惨不忍睹”四个字来形容。我买的是面包 + 香肠 + 鸡蛋的标准组合，外加一杯通心粉（没错，是一杯）。先不说味道如何，光卖相跟餐牌上对比恐怕能告他们欺诈了，香肠的颜色很不对劲，通心粉的口感也颇为糟糕。加上两个月前采访了植松伸夫之后在机场吃了晚餐回去就得了急性肠胃炎的惨痛经历至今仍心有余悸，眼前的早餐令我实在无从下口，不过最后还是抵不过饥饿把早餐吃光了……还好最后没有出事。

18 号台风似乎没有影响到今天的航班。9 点 35 分，我们顺利登上了前往成田机场的飞机，途中在台北停留了一个小时。因为是第一次坐飞机，所以没能抽到靠窗边的位置未免有些失落，原本我还很期待看看飞机起飞和降落时窗外的景象的。飞机上的座位并没想像中舒适，但是每个座位都有独立的小电视，可以让我们点播各种节目或者玩游戏。而且电视、电影节目都比较新，比如前段时间编辑部一起组队看了的《钢铁侠 3》、《星际迷航》这里都能点播。不过比起这些，我和旁边的时雨还是对机舱外摄像头的画面更感兴趣。也许是为了填补抽不到窗边位的遗憾，我从坐下来，到飞机起飞全过程都盯着那个画面，直到再也看不见地面之后，才切换别的节目。飞行过程非常平稳，途中几乎一次都没有遇到气流，隔着几个座位看到窗外也是晴空万里，不禁令我怀疑微博上的台风消息是不是假的。



Event：18号台风吹袭

出发的前两天，我们得知日本正受 18 号台风袭击。而且前两天开作战会议的时候，编辑部也遭到连场暴雨洗劫，所以这次可能会是 UCG 参加 TGS10 年来第一次遭遇台风的行程。诸如飞机延误，或者顶着暴雨跑会场逛秋叶原等我们所能预想到最糟糕的情况都有可能发生，因此行程也有好几套备用方案。哪怕在前往机场的路上，我们也能从微博看到很多诸如飞机延误、日本国内列车关闭等负面消息，令原本愉快的行程蒙上了一层阴霾。不过万幸的是，我们到达日本之后不仅丝毫没有受到台风的影响，而且还晴空万里，原定的行程计划也得以顺利进行。



▲从预报的轨迹可以看到，18 号台风于 16 日扫过东京，17 日到达北海道。



▲俩 2 货把停留台湾的一小时完全浪费在搜 Wi-Fi 上。

◀其实还有一张兵库北版的表情，不过为了性命安全，这里还是不放了。

PART 2 抵达日本

当地时间下午 5 点半，我们在成田机场降落。办理完入境手续并取回行李之后，首要事情当然是去租移动 Wi-Fi 热点啦。租热点的位置在拿行李附近，费用是每天 2 千日元。因为考虑到某些场合要分头行动，所以我们原本打算租两个，但是由于要用信用卡登记，并且要冻结 4 万日元的关系，最后只有半夏“割肉”租了一个。此后，半夏就成为了我们不可或缺的 Wi-Fi 娘，而她也满足地笑道：“Wi-Fi 在我身上，以后你们都离不开我了。”

工作人员为我们耐心讲解了这个热点的性能，比如续航能力、可连接终端数量等等，之后还特意提醒我们某些地方是搜不到信号的。说到信号，因为偶尔搜不到的情况是很正常，所以租用之前也不怎么在意，但是没想到之后短短一个小时内这个问题就被多次验证了。比如待会乘坐成田特快的月台，以及未来几天都要经过的东京站……



▲存了一年的日元硬币又能派上用场了！

到达日本的上网和通讯方式

出门在外，总要保持通信，TGS 报道小分队由于需要分开行动，所以通讯手段是必不可少的。在出国前每个人都开通了国际漫游服务，但资费非常高。以时雨的通讯费为例，拨出电话每分钟为 2.86 元，接听为每分钟 1.86 元，数据流量费更是恐怖，1M 需要 10 多元，然后我忘记了关数据漫游，结果各位读者懂的。在此建议各位读者有兴趣去日本的话，还是另外购买热点或者提前在国内购买上网卡。热点租借可以直接在机场解决，各大通讯商都在机场有相关的设备供租借。至于费用的话，以 TGS 小分队租借的 SoftBank 为例，需要用到信用卡并且冻结里面 4 万日元作为保证金，然后每天交纳 2000 日元就能享受到 4G 高速网络和无限流量的快感了。不过说实话，这玩意的使用体验不太好，主要表现在铁路上经常会没有信号，去到一些比较偏的地方也会显示圈外，到了天空树顶部更是直接无法使用，因此建议在租借的时候要考虑好使用的范围。此外也可以提前在国内购买某些品牌的上网卡。像是八重樱就买了一张 3G 流量的 3G 卡，在众编辑都没信号的情况下，她还能淡定地刷微博，价格又不高，值得推荐。



▲半夏租用的移动热点在未来几天成为了我们不可或缺的装备，只是经常傲娇……

www.dopland.com

重新拿齐装备之后，当地时间已经是傍晚6点半了。原本还抱着侥幸的心态想迅速到达酒店放下行李（必要的话干脆不去酒店拖着行李）马上赶去秋叶原狂欢一趟再回来。但现在看来，能赶在8点店铺关门前抵达那里的希望是非常渺茫了。为了节省时间，我们依旧乘坐以往那辆特急列车——成田特快N'EX（成田**エクスプレス**）。不过这次我在工作人员的帮助下买到了可以直接上车的“真・特急票”！只是价格依旧接近3000日元……

发票在这里叫“领收书”，车站的自动售票机打印出来的领收书跟车票用的是同一种纸。而成田特快的车票跟领收书的尺寸分毫不差（这算是特例，普通车站买到的票比领收书小很多），令我一下子误会以为多买了一张票，还去找工作人员问能不能退票。还好在工作人员的耐心解释下，终于发现其中一张票上写着的字不太一样，我才明白原来这就是所谓的收据。成田特快里面的都是指定席，座位非常舒适，而且座位间的空隙能放下整个行李箱。不过因为已经天黑了，所以几乎看不到外面的景色。

经过了一趟舒服安稳的特快列车旅程之后，我们抵达了传说中的东京站。其实早在制定行程的时候我就了解过这个站点，作为十多条电车线路的交汇地带，东京站起到中心枢纽般的重要作用，东京周边很多有名的地方之间移动都有可能经过这里。因此可以想像这是一个非常大的车站。但进去之后才会发现，东京站的复杂程度是远超我这种没离开过国门的人想像的，用地下迷宫来形容丝毫不过分，像广州公园前之类的与之相比也只是小巫见大巫。站内开满了商店，比如车站便当、小餐馆、书店甚至药房，应有尽有。因为是下班时间，车站内人流拥挤，稍不留神很容易跟大伙走散。而且站的构造实在太大了，即使中间没有走错路，从成田特快或者山手线、中央线的站台走到京叶线的站台也要花上十多分钟。为了提高人流移动速度，站内多处设置了运输带。而且哪怕再拥挤，人们在运输带或者升降梯上都是靠左站，留出右边给有急事的人的通过。在这样的氛围下，恐怕就算再厚脸皮的人也不敢打破这个秩序吧。正是这样的一些细节，才终于令我意识到自己已经踏入了另一个国度了。



▲用硬件术语来说，东京站在这张“电路板”的CPU位置上。



时雨：日本的初印象



▲时雨此刻的内心肯定开满了鲜花。

来到日本之后，坐着电车，时雨就开始为这个城市的城市布局而感叹。不像是国内，在日本所有的车都会按照既定的停车位停放好。道路虽然不宽，但完全没有看到车辆乱停的情况。各个建筑之间座落有致，规划地非常的整齐。另外在日本的期间，还经常发出“这个城市真干净！”的感叹。无论去到哪个地方，无论是繁华的东京街头还是较为偏的江之岛，时雨完全没有看到过纸屑、烟灰甚至落叶。是的，这里用了“完全”这个词，就连公共的洗手间都擦得相当干净，给人的感觉非常的舒适和卫生。而且国人在这里可能会有点不习惯的就是这里的垃圾分类非常的详细，有时候你会弄不清楚自己手上的垃圾到底应该分到哪一类上。时雨在路上也看见过工地在施工，他们会利用大网一样的东西将施工中的建筑物包住，防止灰尘和噪音扩散。当然城市要想这么干净，除了环卫工人的努力之外，也和整体的国民素质分不开，这一点，我们还有很长的路需要走。

这次我们住的酒店是位于潮见站前的APA酒店，如果一直有留意我们TGS报道的读者说不定会发现，这是我们第三次光顾这家酒店了。选这里的原因其实很简单，因为从潮见站直接乘坐京叶线到达海滨幕张站下车，再走一会儿就能到达幕张会场。而京叶线是连接东京站和幕张展览馆以及迪士尼乐园的主要铁路，从东京大部分地方前往会场都要经过这条路线，因此在该线的途径站上选择旅馆可以节省了转线，特别是在东京站转线的麻烦，节省大量时间。如果要去其他地方，只要乘坐京叶线往回走三站就能回到东京站转乘其他列车。

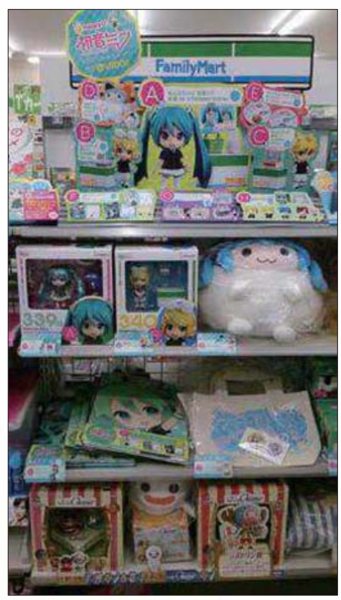
入住了酒店，卸下了行李之后我们稍作休息，然后就一起去“鱼民”吃晚饭——也就是传说中的“马肉店”（不过这家店还真不是吃马肉的地方）。不过这次就真的没人挑战马肉了，毕竟上次参加TGS的人里面恶评如潮，所以大伙还是点了一些正常的东西吃。



▲高端大气上档次的装修也是多次选择这家酒店的原因之一。

饱吃了一顿之后，大家顺道到鱼民旁边的Family Mart买点东西。不过当我踏进这家店之后就马上留意到一件事——店内正在播放着初音未来的歌曲！环视四周，一下子就发现了货架上面摆着一些初音未来相关的奖品——这些都是Family Mart和初音未来联动的抽奖活动的奖品。最近初音未来跟Family Mart有联动活动，除了在店内播放歌曲之外，还会贩卖一些初音未来相关的产品，不过最显眼的还是放在一进门就能看到的货架上的抽奖商品。其中，A赏是一个初音未来（全家版）的粘土人，其他奖品也非常吸引，于是，我毫不犹豫买了张抽奖券试试运气。

抽奖一次要800日元，折算过来差不多50块人民币，这个价格恐怕在当地也算是比价贵的了（街上的扭蛋机也就200~300日元一次）。而且后面几天逛了好几家Family Mart发现都被抽光了，不得不感叹死宅的钱就是好赚。到柜台给了钱之后，服务员拿出了一个抽奖盒，我从里面抽出一张券撕开之后……F赏！写字板一块，如果以宅物的定价来衡量这



▲初音未来与全家联动的抽奖奖品。

800日元也不算亏，但眼看着差那么一丁点的D赏小布偶就是这么遥不可及啊。此时，原本在一旁犹豫的八老师和半夏看到有人抽奖之后，也都纷纷忍不住抽了一发。后来就连胜负

师也心痒痒抽了一份，只不过抽到的都是G赏H赏之类的东西，不禁令人怀疑那个抽奖箱里到底还有没有D赏以上的抽奖券。

按捺着想战二周目的心回去了酒店，泡过温泉之后喝了一瓶冰牛奶，躺下来的时候已经凌晨一点半了，奔波了一整天以及前晚没有睡好积累下来的疲劳一下子全部涌了上来，没一会就睡死过去了。



■被九兵卫带坏的宇宙人这次也带上了他的小圆出游。

东京的酒店

在这次东京之旅中，TGS小分队住在位于潮见的酒店，定的是无烟双人房。在日本，很多酒店在提前预定时都会选择是否吸烟，他们会根据顾客的需求选择吸烟楼层或者非吸烟的楼层。在我们居住的这个酒店里，第二层还有一个大浴场供给顾客们使用，每一层设置有自动贩卖机，旁边还可以购买电视卡，购入后就能看一些特殊的节目（你们懂的）。至于房间确实是很小，小小的房间容纳这两张大床。这在寸土寸金的东京来说也是没办法的事情。不过虽然小，里面的设施一应俱全的，有冰箱、电视、加湿器和热水壶等，在浴室内更是有一个大型的浴缸可以体验。至于洗衣服则比较麻烦了，需要送到前台或者是自己拿到浴场洗，价格可是一点都不便宜。房间清洁的话每天都会有相应的负责人来进行服务，但如果旅客的东西随便放置的话，为了避嫌，那个区域就不会进行打扫了，如果有去旅游的玩家要留意这一点哟。

PART 3 江之岛，ACG圣地探索之旅

按照原定的计划，我们第二天的行程是早上先去江之岛，然后下午去新宿的明治神宫以及NICONICO本社。江之岛位于横滨镰仓地区，风景宜人，而且很多动漫作品都以这一带为背景制作，比如90年代经典的《灌篮高手》，以及去年7月热播的动画《TARI TARI》等。而我们的路线是从东京站乘坐东海岸线出发，到藤泽站再换乘江之岛电铁到江之岛站。其实去江之岛还有一条路径是从东京站到新宿转乘小田急直达片濑江之岛站，但考虑到江之岛电铁沿途会经过湘南海岸，沿途可以欣赏这条海岸线的美景，而且还可以眺望到富士山，所以就选择了第一种方案。而下午去明治神宫的时候，再用第二种方案去新宿转线。

但令我们意料不到的是，从藤泽站到江之岛之间这段路是不会经过海岸线的，而且原定计划要去取景的红绿灯口——也就是《灌篮高手》OP里樱木花道和晴子对望的位置，应该是位于“镰仓高校前”站外面，这个站是江之岛站再往后面坐两个站，考虑到来回时间的关系，最终只能放弃这两个景点。

我们在东京站购买东海道线的车票时，因为昨天受台风的影响导致一些车票无法在自动售卖机购买，只能在柜台那里排队。而当我们排到的时候，柜台售票员向我们解释，其实可以去到藤泽之后再补票，顿时有种被骗了的错觉……白白浪费了十多分钟的排队时间。不过比起这个，我们还是更担心天气问题影响到我们的行程。



▲来接我们的电铁竟然不是经典的绿色列车。

上午10点15分，我们在藤泽买到了前往江之岛的电车票。虽然比预定时间晚了一些，但是外面阳光明媚，丝毫没有到下雨的迹象，台风带来的阴霾也被一扫而光。接着是换成江之岛电铁。江之电早在1902年就已经开通，在日本算得上非常古老的一条铁路线了，而经常看见的绿色列车也是保留了昭和时代风格的样式。不过我们这次乘坐的是一辆蓝色列车，虽然车身看上去已经历了一些风雨，但是样式却比较新，车身上痛了这一带的景点图案，车内环境十分干净舒适，沿途可以看到密集的小型住宅，列车仿佛就是从这些住宅的巷间穿过。

列车的车速不快，但是去江之岛只需短短10分钟的车程。到达江之岛站之后更能感受到一股怀旧的风情，木材与混凝土结合的建筑，古式的设计仿佛让人回到了上个世纪，但站内几乎看不到剥落、渗水之类的老化痕迹，站牌也是一尘不染，给人很干净的感觉。

站外是一条宁静的小街道，路上有很多卖风味小吃的小店，古风和现代风都有，也有一些卖特产和纪念品的，此外我们还看到一家风格很古老的照相馆。出站之后往左拐一直走下去，穿过小巷之后就会来到海边的高速公路上，公路对面就是江之岛弁天桥了！

进入江之岛的路线只有一条，那就是两座并排的大桥——江之岛大桥和江之岛弁天桥。桥长约350米，其中大桥是机动车使用的，而

江之岛

江之岛是位于日本神奈川县藤泽市的一个海岸线长4公里，高60米的连岛沙洲，位于片濑江流入日本相模湾的出海口。江之岛现在是湘南地区的中心，也是相模湾沿岸的一个度假区。江之岛地区会有很多的野猫存在，但或许是有居民饲养的缘故，它们大多都不怕人。岛上最著名的文化氛围就是神社供奉的弁才天了。她是音乐和娱乐女神，也是日本神话中的七福神之一。在江之岛，充分地体现了人与自然的和谐。



▲瑞心门里的弁才天像。

弁天桥则供行人使用。弁天桥头的大石碑上刻着“名胜及史迹 江之岛”。海面风平浪静，海天之际被一层薄薄的云雾分隔开，远处的山影披上了与天空相似的淡蓝。潮起潮落的海水声、波光粼粼的光斑、在阳光下散漫的猫和低空飞行的海鸟，感觉非常的清爽。不远处还有人驾驶着摩托艇在海面飞驰，丝毫无法相信昨晚看到日本电视台播放的灾害景象。过桥的时候，时雨和胜负师突然中二病发作，开玩笑说待会突然一个30米高的大浪盖过来，我们就打电话回编辑部说回不去了（一点都不好笑！）。

登上江之岛之后在我们眼前的是一家三层的小餐馆，一楼的商店卖各种卖特产食品，多以海产加工食品居多，也有卖新鲜的海产烧烤的。因为快到午饭的时间，正好看到有风味的烧烤，于是我忍不住就买了一串章鱼烧。这里的章鱼烧做法是将一整只的章鱼插在竹签上，再刻上几刀，然后放到炭炉上直接烤熟，边烤边涂酱料。之后，八重樱、时雨以及美编anubis都相继忍不住买了一串。之后我们吃得津津有味的样子还吸引了一些路过的老外纷纷买来品尝，原本放满了一盘的章鱼瞬间就被一扫而空。虽然600日元的价格比在吉野家吃个饭还要贵一点，但是这章鱼本身比较大，一个人很难吃光（多半是因为腻）。味道跟平常吃的烤章鱼没太大区别，不过因为是一整只吃，加上附近就是大海（《乌贼娘》故事所在的沙滩就在对岸），所以吃起来别有一番风味。



■土豪我们做朋友好吗！


■名胜及史迹 江之岛


■弁天桥是通往江之岛的惟一道路。


■水天一色的海滨美景。

休息了一会之后，我们继续往岛内进发。正对着弁天桥的是一座青铜的鸟居，鸟居后面是一条狭长的商店街。这条街上能买到很多各种各样的特产品，比如挂饰、护符之类的东西，很多都别具心思，价格由几百到一千日元不等。也有很多特色小吃，比如将整只龙虾压扁做成的虾饼，据品尝过的半夏表示味道还不错。

江之岛的面积不大，但是神社数量很多。沿着商店街走到尽头就能看到一座红色的大鸟居，这里就是岛上规模最大的神社——江岛神社。江岛神社是日本三大弁才天神社之一，神社分边津宫、中津宫、奥津宫三大部分。而我们所在的鸟居位置是瑞心门前。

穿过鸟居能看到一个赛钱箱，既然来到神社，第一件事当然是要祈祷和抽签啦。学着动画里的动作，先往赛钱箱里投了100日元，然后击掌两次，诚心拜一下。赛钱箱旁边的小箱子是抽签的箱子，200日元一次。跟浅草寺一样，抽签的箱周围似乎没人监视，都是凭香客自觉投钱的。我心想着昨晚抽中了初音的F赏，这几天的运气应该还不错吧。于是抽到了一张小吉，签里面还夹了一个金色小青蛙型的开运护符，意指“旅行能平安无事回去”（日语中的青蛙和“回去”同音）。时雨也抽到了相同的东西，看来弁才天知道我们都是远道而来的游客（笑）。而八老师因为去年在浅草寺抽到了凶，加上昨天还遇上了差点没机票等一连串倒霉事件，心有余悸的她决定不抽。结果没一会就把anubis的摄影机给撞倒了。发现形势不妙的她只好一边苦笑“日本的神明还真小气”一边乖乖地捐钱祈祷。大手笔地投了500日元之后抽到了末吉……嗯，总比凶要强，对不对？后来八老师返程购物的时候在一家商店里面碰倒了一大堆货物，正抱怨为什么花了钱也没效果的时候，一旁的胜负师调侃说：“还好因为捐了钱，碰掉的才是纸制品，要是没捐的话，刚刚倒掉的就是玻璃制品了。”


■路边的小猫一点都不怕生。

沿着赛钱箱后面的楼梯上去就是瑞心门，里面能看到弁才天的石像。再往右边的楼梯上去就能到达边津宫。边津宫外面排起了长长的参拜队伍。胜负师和半夏也都趁机会去参拜了一下。边津宫旁边是挂绘马的地方，其中求姻缘的居多。再过来旁边就是卖护符的地方，担任收银员的是一位巫女，不过我想吐槽那个巫女脸上总是挂着一幅欠了她钱的表情，一点都不萌！（被拖走）

边津宫的旁边其实还有一座八坂神社和儿玉神社，但是这两座神社实在太小了，以至于令我们误以为这是边津宫的一部分。八坂神社只有一个放着赛钱箱的祭坛，儿玉神社则只有一个石制的鸟居以及背后立着一个石碑。八老师还在八坂神社外面拿出自己的娃娃摆拍了一会，引来了不少群众的围观。

按照地图提示，沿着八坂神社的路走上去就能到达中津宫，继续往岛的深处走还有植物园、瞭望塔、


■商店街外的青铜鸟居。

奥津宫等。不过参观完边津宫之后已经快下午一点半了，照原来的计划安排，现在已经是在明治神宫的路上了。虽然有些遗憾，但为了不影响后面的行程，我们只能就此折返。


■江岛神社外的大鸟居。


■从瑞心门回望，商店街以及江之岛海岸的景色尽收眼底。


■相对不显眼的八坂神社。


■边津宫外吸引了不少游客前来参拜。

PART 4 夜行新宿，再访 Capcom Bar

Event：有备而来

去年 TGS 的报道团先后去了天空树和 Capcom Bar，但很可惜由于事前准备不充分，没有提前预定，导致了触发了排长队和进不去的尴尬事件，最终只能放弃。但是，心有不甘的八重樱今年誓要再次挑战这两个副本，于是出发之前就委托日本的朋友提前预定了这两个地方的门票，为这次行程铺平了道路。

从片濑江之岛站乘坐小田急就能返回新宿，如果乘坐直达车的话，大概一小时就能回去了。但很不巧的是，原本我们登上了正确的直达快车，却因为没留意站内广播，突然发现车内乘客全部换乘了对面的另一辆车而跟着大队换，结果从原本的直达车换到了一辆每站都停的车上，导致耽误了不少时间。而 Capcom Bar 预约的时间是下午 5 点，中间还要去明治神宫恐怕来不及，只好就此作罢。

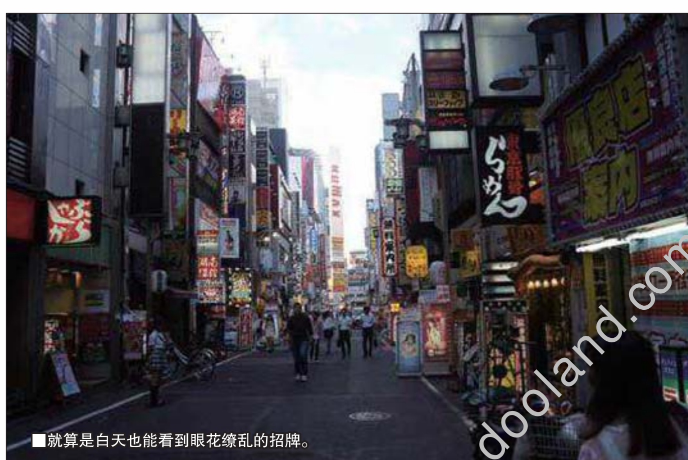
帮我们订座的是《OtaQ》的海外记者鲜桀的幼月，因为 Capcom Bar 在新宿，所以我们汇合地点还是“老地方”——歌舞伎町。众所周知，歌舞伎町在夜晚是非常有名的红灯区，哪怕现在还是下午，道路两旁的招牌已经让人眼花缭乱，不难想像进入夜晚之后会是怎样的盛况。主干道两旁还有很多小巷，里面也是开满了琳琅满目的店铺，当然除了娱乐场所之外，食肆也非常多。

逛了一圈之后，我们顺利跟幼月汇合。在他的带路下我们来到了 Capcom Bar。这个吧位于一家名为 Pasela Resorts 餐厅的一楼，一楼大堂的橱窗里摆放着许多看上去档次很高的洋酒以及制作精美的蛋糕，而店内的玻璃柜里能看到 Capcom 的相关周边，店内还有一只可爱的巨大艾露猫玩偶坐在吊椅上欢迎我们光临。跟店员说明了我们已经提前订座后，他便带我们从柜台旁边的小门进入了吧的内部——没来过的人恐怕怎么都猜不到入口在这种地方吧。

Capcom Bar 的面积不大，右边的就餐区只有 4 张 4 人桌，而吧台对面也只有两张。但是吧内的装修、布置相当精致，墙上挂满了各种衣服和用相框装起来的海报，还有很多显示器不停放映着 Capcom 旗下重点大作的影像，不过影像内容是禁止拍摄的。橱窗里放满了杯子、玩偶等各式各样的周边，就餐区旁边的柜子上还设置了很多手办。店内不停播放着 Capcom 游戏的 BGM，有自信的顾客可以猜这些 BGM 都来自什么作品。

吧里的菜单（Menu）有两份，其中一份是菜谱，另一份是卖周边的。菜谱里每一道菜都别具心思，而且都有对应的角色或者典故。比如有《MH》的烤肉、回复药、强走药，《生化危机》里的脑袋、追踪者的肉块等。毫不夸张地说，服务员端上来的每一道菜跟菜谱上的照片几乎是一模一样的。当然价格也比一般的餐厅高很多。如果有足够大的胃袋（和钱包），真想每一道菜都尝个遍。

当然，Capcom Bar 里所享受到的还远不止这些，热情的服务员，


■就算是白天也能看到眼花缭乱的招牌。

www.dooland.com

以及他们努力演出带动起来的气氛才是这个吧令人难以忘怀的地方。比如我们点了《MH》的烤肉，服务员上菜的时候吧内就会响起经典的烤肉 BGM，服务员也会哼着这个旋律把烤肉送到你的桌子上，然后带动店内所有人（连顾客）一起喊："上手に焼けました！"之后还会提示你，记得在 3 秒钟内吃完。再比如点了《逆转裁判》相关的菜式之后，服务员还会扮演律师走到就餐区，跟吧台扮演法官的服务员来一场有趣的法庭对决。每一道主食都力求让顾客体会到与游戏作品相似的体验。因此我们不难理解为什么来之前一定要预约，而且价格也比其他餐厅要贵，因为这些面向我们游戏玩家的服务，只有这里才能体会到。我们享受到的不仅仅是美食，还有各种愉快欢乐的体验。



■"全部给我来一份。"


■小小的吧内装饰非常讲究。


■"还活的！快来处理掉！"


■八老师吃掉了你的脑袋。

离开 Capcom Bar 之后，我们在幼月的带路下夜游了新宿街头，顺便去了一趟 Square Enix 的主题商店。商店距离新宿站大概是步行 10 分钟左右的距离，但是夜晚的新宿人流很多，对于我们来自异地的陌生人来说，稍不留神甚至会迷失方向。

穿过了各种各样的大街小巷之后，我们终于见到一个鸡蛋型的奇特建筑，这里就是 Square Enix 主题店了。店内的是洁白的色调配上优雅的设计，店的左侧摆放着史莱姆、陆行鸟等吉祥物相关的各种周边，八老师随即两眼放光地开始扫货，而其他人也在店内参观，看有没有可以手滑的东西。店铺有两个区域，再往里走就是"水晶之间"。里面则变成了黑色成了主色调，中央最显眼的位置有一个"水晶祭坛"，祭坛中央悬吊着一块红色的巨大水晶，巨大水晶周围还挂着很多零散的水晶碎片，水晶外围是一个喷水装置。无数水柱环绕着水晶笔直地落下，喷水的孔里面还有红色的激光灯，光点映照在水柱上反而产生了上升的假象，从而模拟水晶周围从下往上升起能量的效果，非常美丽。房间周围的是竖直六边形的橱窗，里面展示着《FF》和《王国之心》等作品的角色模型和饰品，橱窗在灯光和镜子的映照下又是恍如一个个闪闪发光的水晶，使得这个区域犹如真正的水晶之间般美丽。


■夜游新宿


■水晶祭坛

TGS 2013 PART 5 分散作战计划

A Side：采访Square Enix本部

结束了忙碌的第二天之后，我们迎来了更加忙碌的第三天。因为有多个采访任务，而且人数也有限制，加上每个人都有各自想去的地方——男编组按捺了两天已经迫不及待去秋叶原朝圣，而女编组想去的是乙女圣地池袋，对 ACG 兴趣不大的 anubis 则想去涉谷。在这种复杂的情况下，集体行动显得不切实际，只好分头行动。首先 A 组是我和八老师、anubis 去 SE 本部采访。采访之前，我们先要跟一位好友汇合，他是以前 UCG 和《掌机王》的撰稿人，笔名叫桶子，现在是旅日留学生，明天去晴空塔的票也是他帮忙买的，因此正好顺便找他出来带路，然后下午一起去秋叶原。

SE 的本部其实就在昨天的主题店旁边，只是昨晚因为晚上没能留意到，而且 SE 的招牌并不显眼，没发

车站便当

日本的铁路是一种文化，那么车站便当（駅弁）则是车站展现出的另一种文化魅力。由于以往的人们需要在车站停留大量的时间，因此为了能填饱肚子就产生了车站便当。虽然出现的理由很简单，但也有一百多年的历史了。在这一百多年的岁月里，车站便当也从最开始的饭团进化为各地特色且有名的料理便当。最主要的功能也从原来的填饱肚子到感受各地的饮食风情。不用花高价就能简单地迟到各地的特色美食，也是车站便当那诱人的魅力之一。为了纪念着一特殊的文化，每年的 4 月 10 日还是日本的"车站便当日"，旅客们可以在特意开设的大会上吃到收集自全国各地上千种车站便当，非常有意思。而且车站便当还催生出一大批的爱好者，他们会乘坐电车到各地尝试各地的车站便当，这也是非常有爱的一个群体呢。

现出来一点也不奇怪。据悉，SE 本部所在的大楼并非全部属于 SE 的，也有其他的一些公司。但是 SE 内部的规矩非常严格，不能随便拍照或者录像，这点从历年来 SE 的 TGS 展台禁止拍照的规定可以窥探出来。我们先采访了《FFXIV》的制作人吉田直树，然后参观了 SE 的食堂。正好今天食堂在举办"车站便当日"(駅弁祭り)活动。食堂在 10 楼，但是窗户外几乎能将新宿区的景色尽收眼底，环境非常舒适。关于 SE 的采访可以留意本期的相关内容以及下期的光盘影像。敬请大家期待。

A Side：秋叶原

SE 的采访结束之后，我们从新宿乘坐中央线到达了秋叶原，八老师刚出站就告别了我们，走进了那个写作"天国"读作"地狱"的商店里了。剩下我和 anubis 还有桶子去跟胜负师一行人汇合，顺便一起去吃点东西，以备下午的"血拼"。胜负师和时雨已经先我们一步来到秋叶原了，而且时雨还趁机以原价买到了《MH4》的限定版主机！简直令人发指！解决了午餐之后，由于各自又有不同的目标而再次分道扬镳。

终于，第一次出国的我终于能踏上了这片 ACG 的圣地了！噢噢噢！这里就是老虎洞么！这不是人气很高的[哔~~]么，啊！还有这个，这就是[哔~~~]。

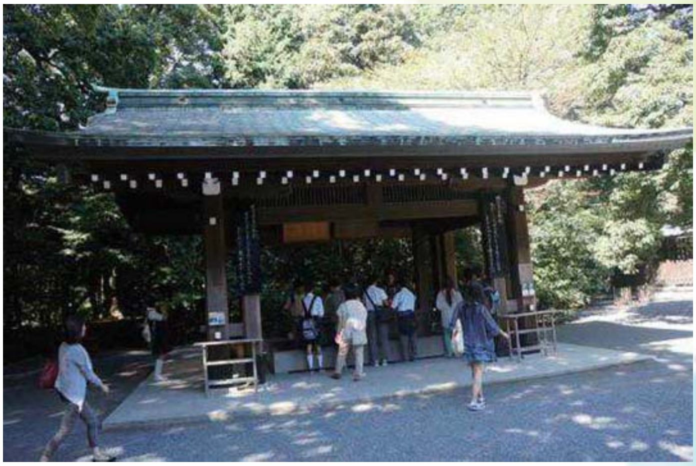
(老编：喂！现在到底什么情况，怎这么多消音字啊！)
(时雨：报告！宇宙人暴走了！暂时无法修复！)
(老编：快砍掉，换别的内容！)

B Side：明治神宫


■明治神宫的大鸟居。

由于宇宙人绅士魂暴走了，所以接下来由我时雨来为大家讲述 B 路线的经历吧。根据计划安排，我和胜负师今天下午要去采访 SCE 的发布会，所以几乎一整天都会一起行动。原本打算去台场，但最终还是因为路途遥远而作罢。但要跑去秋叶原血拼又太早，因此决定和掌机王的半夏一起前往五点多就开门的明治神宫看看。

从酒店出发前往潮见站，在东京换乘，最后乘坐山手线到原宿站下车即可。出去后经过繁华的街道后，往右穿过神宫桥就能来到明治神宫了。由于一直有听说明治神宫的大名，因此亲身踏上明治神宫的土地非常的激动。巨大的牌子两侧是两条大道了。明治神宫位于东京都的涉谷区，地处东京市的中心，占地 70 公顷，而且就坐落在繁华的商业区中间，占据了代代木到原宿之间的大片绿地，是日本最重要的神社之一。刚刚进入，众小编们就立刻为此处的安静和闲适而折服，虽然坐落在喧闹的市中心，但是这里却非常的安静，一点也感觉不到这是在繁华的闹市当中。走进宽阔的森林大道，脚踏着斑驳的树荫，走在白色鹅卵石的参道上，内心在一瞬间获得平和。路边还有不少特色的路灯，想必傍晚时分漫步在这里也是非常浪漫的一件事。小编半夏向我们两个普及知识，告诉我们各地的神社都要进贡当地的特色宝物到明治神宫中，果不其然，往前走不久就能看到两幕巨大的酒墙，放着各地进贡而来的葡萄酒和日本酒，很是壮观。



在接近本殿的地方，鸟居下就能陆续看到不少外地的旅行团来到这里参拜。在这里一定要介绍一下这个鸟居，鸟居高 12 米，宽 17 米，支柱光直径就有 1～2 米，很是壮观。据说第一代鸟居被雷电击中受损，可惜苦于在日本找不到同样的良木，只好在台湾寻找并运到日本建造。继续前进，这次能看到不少学生来这里参观写报告，看来无论是什么样的人，明治神宫都是必来之地呢。在进入本殿之前，参拜的人必须先到净盆处洗手漱口后才能入内。在正殿前就有巫女在贩卖护身符了。日本的神社有一点特别的是，每一个神社都会贩卖各自神社的护身符，而且内容包罗万象，从祈求爱情、结缘、身心健康、出入平安、身体健康、考试成功到远离灾厄，只有你想不到，没有你求不到的东西。而且单纯的开运还有多种符可以购买，比如一般的锦袋到手机挂饰到木铃，让人不得不感慨这边的神明真是现实。难怪胜哥说："一些屌丝要来这里求财运的，刚刚求完就没钱了。"不过玩笑归玩笑，难得来一趟，我还是奉上了正在悲鸣的一万日元，买了一堆护符。也不知道是不是比较高级的缘故，这些护身符普遍比江岛神社的贵上许多……

继续往前就来到本殿了，神宫的本殿是禁止拍照的，祈愿的地方都是一片肃静。在参拜完之后，旁边就是绑绘马的地方了。游客可以在这里绑上自己的愿望以求实现，走近一看，里面有不少英文和中文书写的绘版，其受欢迎程度由此也可见一斑。由于明治天皇夫妇的感情非常好，在日本一直是美谈，因此这里也是求姻缘和举行婚礼的好地方。为心爱的人披上白无垢，一同走在神社下沐浴着大家的祝福，好生浪漫。据说这里在白天的时候，每过几分钟就有一对夫妻在这里举行婚礼，不少大明星也会选择在这里举办。但由于这里算是日本最高规格的婚礼了，一次婚礼要花费上数百万日元，因此在这里结婚的也算是大家族的特权。

B Side：NICONICO 本社



■ NICO 本社

由于时间尚早，神宫很多地方都还没正式营业，所以我们就来到了原宿站附近的“竹下通り”。这里的定位是面向年轻人的逛街圣地，因此这里的衣服和其他饰品都多以低价和流行为主打。我和胜哥跟着半夏随便走进店里逛，大量的女性用品一瞬间就闪瞎我的钛合金狗眼，仔细一看，身边全是年轻的女生在买。一瞬间我明白了什么，对，前面的介绍我写漏了，这个逛街圣地也是女生的天堂。【宇宙人：原来半夏强烈要求去明治神宫是为了这里啊！（继续暴走）】好不容易把半夏从店里拉出来，我们前往这里附近的 NICONICO 本社，相信熟悉这个视频网站的人一定很清楚了吧。可惜我们来到的时候依然没到营业时间，这里共有三层，一层是工作人员工作的地方，二层会有一些生放送组的人在这里进行直播，三楼就是本社特意开设的咖啡厅了，游客们还能在此购买一些纪念品回去。由于我和胜负师肩负着重大的使命，要到秋叶原拯救那些被囚禁的游戏们，所以和半夏就此告别，依依不舍离开时，顺便拍下几张“圣地”的图片，打算回去馋馋去采访 SE 的宇宙人。

日本的左行规则

与中国的靠右走不同，在日本的东京是靠左的。无论是行人上下楼梯，走路或者是汽车驾驶都是如此。他们保持着这样的优良传统，将右侧让给有需要的人通过。因此在日本有时候会看见左边排满了人，右边却空空如也的奇特现象。即使在人流繁多的东京站，每列电梯都是如此，或许这也是为什么东京站人特别多，但是秩序又很好的秘密吧。为什么日本人会靠左走呢？根据一些民间的传说是由于以前日本武士把刀别在左边，为了在走路的时候不会把刀碰到其他的路人，就靠左边走，久而久之就形成了左边行走的习惯。但这又不是固定的，在关西的某些地区，人们是靠右走的，据说是因为二战时日军战败，美国人占领日本的时候，由于美国人习惯靠右行走，因此就强迫那些日本人改变习惯，变成靠右行走了。这样的文化传统，其实也可以从中窥见日本的历史渊源。

B Side：秋叶原

等到我和胜哥到秋叶原的时候，正好赶上了店铺开门的时间。于是我和胜哥就到了附近的 Sofmap 逛。不过由于没有看清楚门店，我们被好几层的手办、PC 游戏（18X）和成人 AV 震撼到了。匆匆离开来到了街机厅，一般的街机厅都分为两个部分，由于抓娃娃机在日本非常受欢迎，所以街机厅的第一二层都是抓娃娃机，在旁边则是一些音乐游戏的机器。在这里大型的游戏厅是要求有年龄限制的，所以必须要年满十八岁才能继续往上来到街机部分。在这里一款名为《红莲之王》的卡片游戏很受欢迎，但在一旁的角落也有几个老外在玩着一百日元一次的……马里奥。旁边还有各种炸弹人等 FC 游戏，而且是原汁原味的版本，感觉非常有爱。随后我们就开始寻找游戏之旅了。幸运的是当我走进一家游戏店的时候，看见店面摆着《怪物猎人 4》的黑色限定版主机，旁边摆着近十份实体的《怪物猎人 4》游戏。因为听说限定版主机的数量很吃紧，我赶紧就秒买了。等我逛了三分钟回头一看，就连游戏都已经全部卖完，更甚的是宇宙人中午才到，逛遍秋叶原也找不到游戏和主机了，可见这一作的火爆程度。


■秋叶原是每年都要来“签到”的地方。

由于新游戏的价格并没有吸引力，所以我们的目标多以中古游戏为主。虽然说是中古游戏，但是品相什么的很多都与全新无异。日本的二手贩卖非常的发达，也很正规。一般会有一个回收区供一般人贩卖，店员会根据所贩卖的东西的品相，受欢迎程度来和售卖时间决定价格。随后经过整理就会重新上架。品种包罗万象，游戏、手办、CD/DVD、玩具和电器等，应有尽有。但就游戏而言，新出的游戏的价格优势并不高，一些受欢迎的游戏，比如《初音未来 歌姬计划 F》的也卖到了 4980 日元的高价。但一些发售过一段时间的游戏就能以原价的一半左右买到了，而且魅力不止如此，一些很偏门的游戏也能在此找到。一般而言，在小路的二手店比起大路旁的二手店有着更大的价格优势。由于国内的二手市场非常混乱，来到这我也感受到了为什么那么多厂商在忧虑自身的游戏会受到二手的冲击。我和胜哥一起逛了许久，可惜临近 SCE 的发布会，犹豫了一下，我错过了 15800 日元的未拆封 PSV，而胜哥也错过了几款奖杯神作，让人遗憾。

B Side：居酒屋

在采访完 SCE 之后，我和胜哥一起来到了街边小店的居酒屋，感受了一下日本当地特有的氛围。我们来到的是一家老店，在场的顾客几乎都是下班的白领或是店主的老相识。稍微问了一下店主，这里是家族式经营，店面不大，但感觉非常的温馨，有一种包容的氛围在里面。由于对各种烧不是太了解，于是我们点了啤酒和五串盛り，简单来说就是鸡的各个部位烤的串。店家还会很热情地送上小吃并且询问烤法。虽然价格并不低，但是能感受到如此独特的氛围就足矣了。

日本的自动贩卖机

在日本，除了线路繁多的铁路之外，最多的估计就是随处可见的自动贩卖机了。自动贩卖机在日本普及已有50多年的历史了，它的分布场所很广泛，大到机场、大商场、电车站、学校，小到街头、银行、小店铺等等。甚至一些店家为了节省人工成本，也在店外设置了自动贩卖机贩卖产品，顾客只要利用自动贩卖机就能购买到饭票进去吃饭。初略估计，在日本的自动贩卖机已经高达了 600 万台。自动贩卖机非常智能，无论你投入多少钱它都能够精准地找回零钱。自动贩卖机根据设置的厂商和地区不同，所贩卖的内容也会有所差异。但一般来说都是以低糖的饮料为主。在日本很流行各种低糖饮料，尤其是标注着抑制脂肪的更是受到消费者的欢迎。除此之外，还有不少卖烟，卖雪糕的自动贩卖机。



PART 6 目指！东京之巅！

　　晴空塔的行程原本计划在第二天的晚上，但后来得知我们要在异国度过中秋之后，大伙就觉得这说不定是千载难逢的机会，于是就干脆改到了中秋，也就是 TGS 媒体日的第一天（19 日）爬晴空塔。在东京最高点，以夜景相伴，欣赏中秋的满月，光想起就是多么美妙的一件事啊（虽然那时候我们还不知道，晴空塔里面不太容易看到月亮）。吸取了去年的教训，这次我特意让日本留学的桶子帮忙预定了门票，第一天 TGS 的采访任务结束后就马上往晴空塔进发。

　　计划总是美好的，以致于令我们忘记了因职业关系长期缺乏锻炼的事实。由于这次的报道团里，只有八老师和胜负师曾来过 TGS，所以大部分人都没想到在跑会场会如此消耗体力（大多是被手上的各种传单和赠品耗费掉的）。导致展会第一天结束后，我们在场馆外集合外加闲聊和休息消耗了将近一小时。而回到酒店卸下各种东西再歇一会之后，离预定的时间 8 点半已经相当紧迫了。此时，整个队伍所有人都神色凝重（特别是女生），而提出这个蛋疼建议的宇宙人我更要多背负一份罪恶感……好在桶子继续为我们带路，让我们避免了很多麻烦。

日本的铁路

　　日本的公共交通以铁路为主，其覆盖面非常广，无论去到哪几乎都能利用铁路到达。日本铁路发展于江户幕府幕末，第一条铁路则开通于明治 5 年（1872 年），至第二次世界大战爆发前，各式铁路系统已深入日本全国各地。终战后，日本的铁路事业进入新的发展期，1960 年代面世的新干线，使日本铁路的发展水平达到世界前列。除了原属国营的 JR 之外，日本的民营铁路也非常兴盛，东京、大阪等重要都市亦有发达的地铁与通勤铁路系统，并且由于日本的道路挤，停车费贵，日本的人口密度较高，因此无论是都市内运输，或是都市间的运输，铁道都担当着重要角色。日本铁路的运输力占据全球四分之一左右，其运输能力可见一斑。但即使这样，日本的铁道是世界上最准时的铁道之一。它会精准到分钟，在一般的情况下绝对不会延误，而一旦发生事故而延迟的话，会给各位乘客道歉并且给出具体的理由。车站内的设置也是非常齐全的，在一些比较大型的站点甚至就是一个大型的购物区（比如东京站）。铁路的列车分为三种，分别是普通，快速和特急。普通会各站停车，快速会在个别站停车，特急停的车站则很少。一般而言，一趟普通列车需要 41 分钟的旅途，乘坐特急只需要 29 分钟就能到。但乘坐特急的乘客还需要另外购入特急券，价格几乎是车费的翻倍，一点也不便宜哦。除此之外，有部分的车到了中段就会回送，因此在乘坐之前一定要看好乘坐目的地和种类。不过就时雨自己的体验，一般只要记住自己出发的站点和目的地，乘坐前看好是什么类型的车就没有问题。

　　虽然东京的铁路人数以拥挤闻名，但上下车并不会一哄而上，而是大家会排成两列，等待车上的人下来后才上车，即使在上班点也是如此。在车上会要求乘客将手机关闭到静音状态，坐在优先席的人更需要把手机关闭以免影响身边的人，因此在车上从没看见过拿着电话大声喧哗的人。列车上的人都很安静，或是玩游戏、或是看手机、看报纸，不会给其他人带来困扰。

　　我们先乘坐列车到锦糸町，然后转乘巴士去晴空塔。跟预料一样，巴士真的在 8 点 29 分准时到达了目的地，接下来的路就是步行了。可能是因为车上坐了一会，也可能是越接近目的地越发期待，无意中发动了“火事场力 +2”之类的技能，当看到晴空塔贯穿星空耸立在眼前的时候，兴奋再一次支配身心，所有疲惫仿佛都一瞬间淡忘了。无视了塔下的购物中心，我们直奔 4 楼电梯的大厅。此时已经比起预定的时间稍微晚了几分钟，还好跟柜台的服务员解释之后，仍然能顺利拿到门票。


■隔远眺望，晴空塔的身姿已经为我们消除了不少疲劳。

　　晴空塔的门票价格是 2000 日元，网上订票会贵 500 日元，而且必须使用日本国内银行的信用卡，但是好处是不用排队，而去年的经历就充分证明了订票的重要性。不过这次大概是晚上的原因，大厅里根本就没人排队……

　　登塔之前，工作人员会先检查一遍我们的行李，然后像进地铁那样验票过机器，这时候遇到了一些小麻烦。因为我们带着摄影机，原本是打算拍摄的，但是来到了之后才发现不可以拍摄。最初我们表示只是拍摄一些视频给自己留念，过机的时候服务员也同意。但是进入电梯的时候，却被另一位服务员拦住了。我们解释了好久，他说要等一位管事的人过来跟他商量。结果，等了好几分钟没来，大家都感到扫兴了，而且站着也累。之后我们说，要么就不拍摄了，把摄像机寄存了然后马上让我们上去，不想等了。这位服务员还是不让我们上去，可能他觉得跟待会来的那位“大人物”商量之后能通融一下吧，结果就这样硬是拖了我们将近 20 分钟。最后来了一位广报宣传部的职员，说了大半天又问公司干什么的又拿负责人名片，说了一大堆终于肯让我们带摄影机上去了。但还是不让拍摄……哪怕登上了塔之后，还阴魂不散地偷偷跟着我们带摄像机的人，生怕我们偷拍什么的。这件事，稍微给我们留下了一点不好的印象。

　　折腾了一大轮之后终于能登上晴空塔了。从 4 楼的电梯上来就是 350 米的天望甲板，这个位置已经比东京铁塔更高了。夜晚的塔内只有点着幽幽的蓝色暗光——这是当然的，如果灯太亮的话玻璃窗就会变成镜子那样，无法看到外面的夜景了。所以内部的灯光在保证能看清环境的前提下调节到最暗。

　　走到窗边，梦幻般的夜色便映入眼帘。这片夜景也许在电视或者动画中见过，但是亲眼看到之后，还是不由得令人发出惊叹。无数的灯光如星沙般洒满大地，闪闪生辉。大型行车道像流淌着光芒的河流一样纵横交错。而隅田川、荒川等真正的河流也交会其中，映照这两岸和桥上的灯光。无数车辆的灯光如流动的血液般，为这个城市带来了

生命力。在这片夜景下已经很难从地图分清哪里是那里了——也没人有闲情去思考这个。此时，出发前的疲惫以及塔下的麻烦事带来的消极情绪全都烟消云散，仿佛身心都被这片夜景所治愈了。引用胜哥在微博上的话说："吃不得其中的苦，哪能享受过后的甜？"

天望甲板区域有三层，分别是按高度分的 350m、345m、340m。350m 有立式吧台提供各种独家饮料或雪糕（价格你懂的），345m 和 340m 也设有高档的小型餐店，不过此时基本都关门了。345m 还有纪念品售卖点，里面能看到很多明信片、挂饰、模型等与晴空塔相关的周边，其中不少还是这里限定的商品。340m 则设有玻璃地板，让大家能体验立于这片景色之上的紧张感。其中一块玻璃地板上还有专人给顾客拍照，不过要排上很长的队伍。

如果觉得这里不够满足，还可以在 350m 购买通往 450m 天望回廊的电梯票，价格是 1000 日元。因为价格并不便宜，所以其他人都打算不再往上了。只有我和时雨想觉得难得来一次，而且还正好碰上中秋佳节，不走到最高峰难免过后会留下遗憾。所以两人组队买了票，乘上了通往 450m 的电梯。

通往 450m 的电梯与通往地面的相互独立分开，地面电梯是完全封闭式的，但是 450m 的电梯却能看到外面的夜景，可以在电梯中看到高度的变化，成为了这部分乘客的特权。天望回廊设计成一个螺旋形的长廊，内部空间相比起 350m 要单调得多。但是长廊外墙玻璃之间的柱子更窄，使得外面的景色更加连贯，欣赏效果更美。而且由于楼层的设计，下面 350m 是看不到月亮的，但是上来这里之后就能勉强看到悬挂夜空的中秋明月。这样，登塔最初的目的也算达成了。沿着螺旋回廊走还能走上去，到达最高点会看到标着"最高点到达 451.2m/634m"的柱子，而这里的窗外会投影着文字动画，为这片夜色增添一份色彩。不过这部分没有什么可以留住脚步的设施，夜色看够了之后，我们就回去了下面天望回廊。

时间飞逝，当我们还流连在这片夜色中的时候，不知不觉已经到了快关门的时间了，没吃晚饭的事也终于回想起来，于是我们决定下去吃点东西。正当我们检查装备的时候，突然发现一个三脚架竟然不见了！于是大家分头寻找，但是没走开还没一会，一位服务生小姐就匆忙地给我们把三脚架送回来了。正感到非常幸运，却没想到回到塔底之后，原本装着摄像机的袋子又


■梦幻般的夜景，令人流连忘返。



■所谓的"最高点"意外地简洁。

不见了！于是我们马上通知工作人员，但是现在已经不能上去了，只能让工作人员寻找。结果没过一会，又是同一位小姐帮我们把摄像机给送回来。你是专门给我们送东西的么！

之后我们去吃晚餐的路上还开玩笑："现在要是还漏了东西，那个妹子就不会给我们送回来了。"

"不，要是还能送回来就真佩服她了。"

"那时候她肯定是摆着'真服了你们，能不能让我准时下班啊'这样的表情。"

在这样疲倦而又欢快的气氛中，TGS 采访队结束了晴空塔的旅程。

人文关怀但死板

虽然在日本呆的时间并不长，但是可以感觉到这里的人非常友善。有一次时雨在路上寻找邮局的时候，问了街上许多人，他们都会非常乐意地给我解答。其中一位老人更是怕我听不清，直接带我到目的地。而且无论去到哪儿，服务的人都非常的和善和亲切，可以得到非常愉悦的消费体验。而且在日本，针对残疾人的无障碍设施也非常齐全。有残疾人专用的电梯，各个楼层也都设置有盲文为残疾人提供方便。即使在洗手间，也一定会设立扶手帮助一些不方便的人。但是，在执行某些规章制度的时候非常死板。就在我们要上去晴空塔时，工作人员看我们带着摄像机，死活不让我们上去，非要等相关的责任人到场。这样就浪费了我们大约半个小时，而且更无语的是责任人就问了一句话，像是在电话里就能解决的问题非要弄得这么复杂，不得不说在处理问题的方式上有点死板。

PART 7
山藏二虎，硝烟未起

历年来 TGS 举行地点都是位于千叶的幕张展览馆，胜负师、八重樱已经是非常熟悉了，其他编辑也带着紧张和兴奋的心情踏上了列车。展会虽然是 10 点钟开场，但是我们 8 点就在酒店集合出发，为了第一时间取景、以及完成领取媒体证之类的工作。到达幕张的时候已经是上午 9 点，领取媒体证的位置已经排起了长长的队伍。面向日本国外媒体的窗口是一位金发妹子，刚开始时她用一口流利的英语向我打招呼，因为离开学校之后就长时间没有接触英语的我，一瞬间哑口无言。后来冷静一下，然后用蹩脚的英语问了一句："Can you speak Japanese？"这样她才换日语跟我交谈（而且还说得很流利）。换好了媒体证之后，我们就去排队进场了，此时离进场还有大半个小时，媒体入口已经排起了长长的队伍。之前单独到日本并且住在上野的九兵卫打算在开场前过来跟我们汇合。但没想到秋叶原站发生了人身事故导致山手线延误，还好最后踩着时间来到跟我们一起进场。

时隔 8 年，又到了新主机更新换代的时候了。今年 SCE 将会展出 PS 家族的第四台主机，而去年没有参展的微软也携同次世代主机 Xbox One 重回了 TGS 战场。而且两家厂商的展台隔着会馆之间的过道就这样并靠着，看着又是要上演 E3 的对台戏的节奏。只不过经过了上个世代的洗礼之后，两家厂商在日本的立场都不太相同了，比起 E3 的针锋相对，TGS 的景象用"各人自扫门前雪，莫管他家瓦上霜"来形容更为贴切。

今年各个厂商提供值得试玩的超大作实在寥寥可数，没有像去年《MH4》那样吸引无数人开场就飞奔争夺的游戏，微软虽然为我们带来了全球首个《泰坦天降》的试玩，但是因为日本市场的特殊性，在那排队的基本上都是外国人。负责微



软展台的时雨仅仅等了 10 分钟就体验到这款游戏。到中午我去试玩的时候，排队时间也就一个小时不到。EA 推出的《战地 4》也是类似的情况。

PS4 提供试玩的基本都是一些二、三线的游戏，虽然没有能与《泰坦天降》相提并论的作品，但试玩倒是非常火爆，毕竟日本是 PS4 的主场。原本第一天由胜负师负责 SCE 展台，但因为排队的人实在太多了，展出的 PS4 游戏根本玩不过来，只好第二天召集所有人全力抢 PS4 的试玩。而第二天我们进场的时候，等候时间几乎都超一个小时，并且有好几款游戏停止取号了。万幸的是该试玩的都玩到了。

我这次主要负责的是 NBGI 的展台，虽然很想第一时间去试玩新主机，但是工作关系还是先跑到 NBGI 那边去。不过得益于新主机吸引了人流，使得我几乎不用排队就把 NBGI 的游戏试玩都试了个遍，之后就松了一口气般往新主机的展台走去了。事后令我时候顿胸捶足的是，我竟然没去瞧一眼 NBGI 舞台的节目表，导致错过了《魔法少女小圆》的舞台活动，原本还有悠木碧和水桥香织两位声优出场的说，太失策了！果然还是经验不足啊。

值得一提的是，进去会场的时候门外会有“禁止 Wi-Fi”的告示，加上会场内有干扰，分散行动的我们能联络其他同事的方法只有打电话。而且电话也有打不通的时候，所以事前分配任务非常重要。第二天就是要补上第一天没能做到的事情。到第三天的公众日，一些热门游戏以及 PS4 相关游戏的试玩都是开场就被秒杀，一些原本媒体日鲜有人问津的作品在这一天也会排起长队，哪怕带着媒体证也无法抢到什么大作的试玩了。





Event：怎这么多人跳轨

就在我们参加媒体日的两天里面，日本列车就发生了三宗“人身事故”而延误，其中第一次在秋叶原，害单独住在上野那边的九兵卫被耽误了一个小时。而第二宗发生在同一天深夜，我们游览完晴空塔回程的时候，还好没有对我们造成影响。第三宗是媒体日第二天早上，这次轮到比我们晚一步去会场的胜负师受到拖延了。为何短短两天之内会发生这么多类似事件呢？

正如前面豆知识所说，日本铁路发展得比较早，因此几乎所有车站都是没有防护门的，加上铁路是百姓出行最主要的方式，这些都是堕轨或人身伤亡事件频繁发生的主要因素。桶子表示，这些事件几乎每周都有可能遇到。或者你会问这里为什么不像国内那样安装防护门？这是因为车站和路线实在太多了，需要的成本也是难以想像的。目前日本装了防护门的车站只有寥寥几个，这些都是堕轨频发的地方。

这里补充一个豆知识，如果列车延误原因写着“转落事故”的话，那么只是单纯有人掉了下去，最后被捞了上来而已。但如果是“人身事故”，那很抱歉，已经糊了。

PART 8 异国归航

媒体日第二天结束回到酒店之后，我们就开始了忙碌的收拾行李工作，时雨因为买的东西不多，而且每天晚上都整理过，所以一下子就收拾完了。而我就悲催了，在江之岛买了一大堆吃的玩的，秋叶原又买了一大堆 CD 跟书什么的，加上送这送那的手信，痛苦地收拾到凌晨 3 点才能搞定……最后一天，我们再去了一次会场，感受一下汹涌的人流和气氛，并且完成最后的拍摄工作，乘上晚上的飞机起航回国。

就结果而言，这次行程我们什么糟糕的事情都遇到过了，比如台风、地震（我还睡死了不知道）、各种跳轨事件导致列车延误、丢东西……飞行途中不仅遇上气流颠簸了很长时间，还遇到雷云，飞机外电光闪闪，当然这些都阻挡不了我们从海外给各位读者带回第一手资讯的步伐，我们顺利回到了香港。（江岛神社的护符看来也是挺灵验的）

到这里，这次 TGS 的行程也画上了圆满的句号，但这不意味着我们可以歇口气，眼看着截稿日只剩下几天，接下来就是紧张忙碌的加班赶稿工作了。如今写下这段文字的时候，已经是截稿日当天的中午时分，手上还积压着一大堆其他工作，同行的每一个成员也仍然在如火如荼地工作着。当然，这一切最终目的还是为了能让杂志可以赶在国庆期间上市，为了让读者能更快读到我们的报道。所以，希望大家能继续支持我们，让我们有动力为大家带来更多精彩的报道！谢谢！



www.dooland.com

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

本期大事记 DIGEST

09.17 年度第一大作《横行霸道 V》上市，首日销售额即突破 8 亿美元，3 日内突破 10 亿美元。创下娱乐业新纪录。

09.17 EA 宣布将指派 EA Sports 总裁 Andrew Wilson 担任 EA 集团 CEO。

09.18 SCE 召开了面向亚洲媒体的 TGS 展前发布会，公布了多款中文游戏，并确认 PS4 将于 12 月在亚洲发售，比日版早 2 个月。

09.19 曾掌管任天堂半个多世纪的山内溥因肺炎逝世，享年 85 岁。

09.19 2013 东京电玩展正式开幕，本届展会观众数量超过 27 万，创造历年来最高纪录。

09.23 百视通公司宣布与微软合作于上海自贸区成立合资公司，投资 2.37 亿美元。双方将利用各自优势，推出面向中国大陆的机顶盒或游戏机产品。

09.23 Valve 公布了为进军电视游戏市场而研发的 SteamOS 免费操作系统。

中国游戏机市场解封！微软进驻上海自贸区

9 月 23 日，百视通新媒体股份有限公司正式宣布，将与微软合作在上海自贸区成立一家合资公司，总投资 2.37 亿美元。百视通占股 51%，微软占股 49%。

百视通发表的公告中称，合资公司的主要业务是生产、销售游戏机等终端设备以及相关的游戏、娱乐软件等。据称，由这家合资公司推出的产品不叫 Xbox，而是暂定名为“Bestpad”。有消息指，该产品实际上是以 Xbox 系列主机技术为基础的电视机顶盒，用于提供视频点播、电视应用等服务，同时也有一定的游戏功能。

百视通表示其与微软都将拿出各自业务相关的核心资源（微软提供技术，百视通提供 OTT 牌照及影视资源），在新一代家庭游戏娱乐技术、终端、内容、服务等领域展开全面的合作。

对于此次合作，微软与百视通双方，以及资本市场都普遍看好。由于与当下被热潮的上海自贸区概念有关，消息公布之后，百视通股价直接涨停，报 51.11 元。甚至与百视通相关的 13 只个股也实现大涨。

西方媒体也对此高度关注，认为 Xbox 将通过这种方式曲线入华，同时也意味着索尼和任天堂也将随后杀到。微软方面随后发表声明说：“这只是微软与百视通之间深度合作的第一步，我们期待摸索新机会，将更多娱乐产品带到中国。”



PS4每台亏损10到30美元？



索尼日本总部高层日前透露，PS4 仍然是一部亏本卖的主机，但亏本的幅度并不大，只要玩家购买主机的同时再买一张游戏或者注册 PlayStation Plus，就能填补硬件的亏损。这位高层并未说明是第三方游戏还是第一方游戏，一般来说，索尼可以从第三方游戏获得 10 美元左右的权利金，而第一方游戏的销售毛利为二三十美元左右。也就是说，PS4 的成本可能比批发价高 10 到 30 美元。根据通常硬件成本降低的速度，索尼从明年开始就可以在 PS4 硬件上实现盈利。

《GTAV》再创纪录，3日突破10亿美元

9 月 17 日对于游戏业界来说，是一个不输于新主机首发的大日子，Rockstar 联合多家零售巨头，在美国和英国的数千家零售店举办了《GTAV》午夜首发活动。据 Take-Two 官方发布的数据，《GTAV》首日销售额高达 8 亿美元，创造了娱乐产业史上的新纪录！

《GTAIV》首日销售额为 3.1 亿美元，首日销售 360 万套。去年的《COD 黑暗行动 Ⅱ》首日销售额为 5 亿美元。现在《GTAV》又大幅拉开了与《COD》之间的距离，创造了新纪录。在英国，《GTAV》首日销售 157 万套，打破了之前《COD 黑暗行动 Ⅱ》首日 141 万套的纪录。

《GTAV》发售 3 日，全球总销售额已经超过 10 亿美元。相比之下，《COD 黑暗行动 Ⅱ》用了 15 天才突破 10 亿美元销售额，电影《复仇者联盟》用了 19 天。

Take-Two 首席执行官 Strauss Zelnick 说：“《横行霸道》是一个文化现象，Rockstar 再次重新定义了互动娱乐。我们对《GTAV》获得的超高评价和商业成就感到无比自豪。”

Colin Sebastian 分析家 Robert Baird 表示，《GTAV》很可能会在 2014 年推出 PS4 和 Xbox One 版本，“进一步提高该系列的价值”。

业界分析家 Michael Pachter 曾预测《横行霸道 V》首月销量可达 1500 万套，而实际上该作只用 3 天时间就达成这一数字。不过 Michael Pachter 仍然认为本作最终销量将会是 2400 万套，无法超越累计销售 2800 万套的《COD 黑暗行动 Ⅱ》。因为随后的圣诞旺季，玩家的注意力会被次世代主机转移。



英国将消化310万台次世代主机

英国娱乐零售商协会预测，今年圣诞期间，PS4将会在英国销售180万台，Xbox One则是130万台。二者总计带来12亿英镑的销售收入。这一数字是在对2000多位消费者进行调查后分析预测得出的。但业内人士认为，英国零售业不大可能拿到310万台的次世代主机，因为世界各地的需求量都很大，供不应求是在所难免的。

SCE英国分公司表示，他们低估了玩家对PS4的庞大需求，目前获得的订单已经超过了原先的预测数量，因此不得不暂时停止接受订单。预计PS4在英国上市后将连续四个月处于紧缺状态。SCE英国分公司已经在努力争取为英国地区调配更多主机配额。

相比其他欧洲国家，SCE英国分公司面临着更大压力。在多数欧洲国家，PS3的市场份额都远大于X360，而英国则是X360销量更高。SCE欧洲总裁Jim Ryan已经下了军令状，要求今年PS系主机在英国必须实现突破。而如果PS4的供应量不足，买不到的玩家只能选择Xbox One。SCE英国分公司总裁Fergal Gara说："预订量之大是我们在此行业20年来前所未见的，几个月前的所有预估报告都显得多余了，那些数字都估计得太小了。"



Valve公布SteamOS进军电视游戏业



为了将全球最大在线游戏发行平台Steam打入电视游戏市场，Valve日前正式公布了SteamOS——这是基于Linux架构的全新操作系统，针对Steam以及游戏应用进行优化。简单的说，在电脑上安装了SteamOS后，就会变成一台围绕Steam的游戏机。

SteamOS针对电视机与客厅娱乐的特性进行优化设计，同时也可以提升电脑在游戏运行方面的效率。这是一个完全开放的操作系统，将免费提供。SteamOS将兼容所有Windows和Mac游戏。

开发者：PS4性能远高于Xbox One

据英国游戏业界杂志《Edge》报道，多家游戏开发商的次世代游戏开发者透露，PS4在一些关键性能上"明显快于"Xbox One。比如PS4的内存读取速度比Xbox One快40~50%，PS4显卡上的算数逻辑单元也比Xbox One快一倍。一位开发者举了一个例子说明二者之间性能的巨大差距：某正在开发中的跨平台游戏，在PS4上可以做到1080p解析度和30fps帧率，而Xbox One版本只能做到1600×900的解析度，而且帧率也掉到了20左右。另一位开发者说："Xbox One太弱，其ESRAM用起来也很痛苦。"

最近微软宣布将Xbox One的处理器频率从1.6GHz提高到1.75GHz，这据说就是因为性能相差太悬殊，微软只能临时决定提高规格，以减小与PS4之间的差距。不过Xbox One在其他一些方面也有更强的地方，但并非关键性能。

尽管如此，知情人士称，发售初期两部主机上的游戏画面差别不会太大。这一方面是因为开发者对机能还没有吃透，还有一方面是开发者们不想得罪微软，所以两个版本的差距不宜太大。



Criterion变为小团队

"《火爆狂飙》系列"开发团队Criterion Games日前确认其人员已大幅缩减至16人，此前该公司总共有60多名员工，这些员工大部分都已转移到新成立的Ghost Games，该公司位于瑞典，今后将负责"《极品飞车》系列"的开发。此前Criterion创意总监Alex Ward表示："做了十几年的赛车游戏之后，我们是时候做点别的东西了。"

Xbox LIVE用户女性占四成

微软最近发布了一组数据，以证明多媒体应用对于Xbox事业的重要意义。在Xbox LIVE用户中，有42%每月花30个小时以上看电影和电视节目点播，而且Xbox LIVE的女性用户比例已经达到四成。这意味着用户已经将X360作为主要的视频点播设备。

新闻短波

INFO

手机上的Cortana

微软目前正在开发类似于Siri的虚拟助手技术，据称其名为"《光环》系列"的著名AI"Cortana"。报道中称，Cortana不止是一个让语音指令更便利的应用，而是未来新版Windows Phone的核心功能之一。



世嘉正式吞并Atlus

9月19日，据《日本经济新闻》报道，世嘉已经以140亿日元从Index集团手中买下Atlus。目前Index正在将Atlus的管理权移交给SEGA Sammy控股公司，Atlus将在世嘉的带领下进行重组，从11月1日开始正式成为SEGA Sammy集团的成员。

《星际传奇》游戏新作

著名演员范·迪塞尔透露，根据同名电影改编的经典游戏《星际传奇》目前已经在开发续作，该作是在今年才组建了开发团队，主要来自原作团队Starbreeze。

PS4《GT赛车7》后年上市?

《GT赛车》制作人山内一典最近在接受日本媒体采访时表示，PS4的《GT赛车》最新作将会在"一两年内"发售。山内一典说："这款PS4游戏，我们很可能会叫做《GT赛车7》，它将会在一两年内做好。"

《超凡 双生》耗资2000万欧元

据法国《费加罗报》报道，《超凡双生》的制作成本大约为2000万欧元。此前《暴雨》的制作成本为2200万美元，宣传成本800万美元，发行成本1000万美元，最终带来的收入超过1亿美元，被认为是"利润相当可观"的产品。

《怪物猎人4》突破200万

Capcom于9月17日宣布，《怪物猎人4》在日本上市4天，出货量即突破200万套。这是日本有史以来最高的3DS第三方游戏出货速度。"《怪物猎人》系列"累计销量已突破2500万套。

《丧尸围城3》规模庞大

Capcom透露，《丧尸围城3》的地图规模比前两作加起来都大。因为面积太大，玩家有一半时间需要通过载具在不同地点间移动，不过在不同区域之间不会有读盘画面。

《铁拳革命》突破200万

NBGI宣布，《铁拳》的首款下载游戏《铁拳革命》上线3个月后，下载量已经超过200万，系列累计销量已经突破4250万套，其中超过2000万套的销量来自欧洲。

《Wii Sports》高清版公开，《Wii Fit U》免费提供



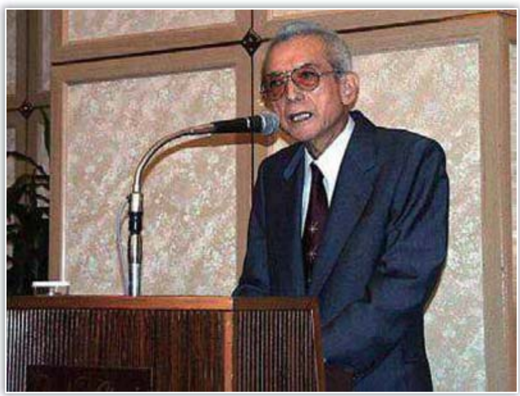
任天堂宣布 Wii 附赠游戏《Wii Sports》将会进行高清化之后推出 Wii U 版，更名为《Wii Sports Club》，预定于 11 月 7 日上市。游戏中的保龄球、网球、棒球、拳击、高尔夫等项目都将作为单独的游戏提供下载，下载后 24 小时内免费游玩，失效后可支付 2 美元延长 1 日游玩时间，或者支付 10 美元获得单个体育项目的永久游戏许可。也就是说，如果把 5 个项目全部买下来，这款高清化的《Wii Sports Club》需要花费 50 美元。任天堂表示，本作不仅画面高清化，还增加了在线多人游戏功能。

有趣的是，为 Wii U 开发的《Wii Fit U》反而将免费提供，玩家可以免费下载并免费游玩一个月。如果一个月后还想继续玩，就需要支付 20 美元购买一个 Fit Meter 装置。该装置不仅可以记录用户每天行走的步数，还能区分其中步行和奔跑的比例各有多少，从而更准确计算一天的运动量。只要按一个键，这些数据就会无线传输到 Wii U。

传奇落幕！任天堂前社长山内溥逝世

2013 年 9 月 19 日，游戏业界的一代伟人与世长辞——前任天堂社长山内溥因肺炎逝世，享年 85 岁。

山内溥曾掌管任天堂半个世纪，他带领任天堂从花牌公司转型为玩具公司，又最终转型为游戏公司。山内溥建立了围绕权利金制度的游戏业界新生态，在雅达利的废墟中重建了全球游戏业，并以其强势作风对游戏业实施了长达十几年的铁腕统治——直到索尼出现。尽管山内溥的强硬作风曾导致众多合作伙伴的不满，但其对于游戏品质的高标准要求以及“少数精锐”的理念对整个业界的良性发展产生了极其深远的影响。2002 年山内溥退休，他没有像祖辈一样传位给山内家族传人，而是选定岩田聪担任社长。此后，作为任天堂最大股东的山内溥曾一度成为日本首富。



山内溥逝世后，岩田聪代表任天堂发表了声明：“整个任天堂将会满怀尊敬地继承山内先生的遗志，我们对待娱乐的态度，以及他教导我们的价值观，都将得以传承。”

9 月 19 日，山内溥的葬礼在京都市南区上鸟羽鉾立町的任天堂召开，山内溥长子山内克仁与社长岩田聪主持。京都当地的政商界名流都到现场吊唁，总共有 2000 多人出席，包括京都市长门川大作。

在游戏方面我们已经赢了，在 E3 上我们的游戏和平台获得了 100 多个奖项。



前 SCE 全球工作室总裁、现任微软互动娱乐部副总裁 Phil Harrison 宣布，Xbox One 在游戏阵容方面已完胜 PS4，E3 期间获得的奖项数量也是 PS4 的两倍以上，其中《泰坦天降》是 E3 历史上获奖最多的游戏。

业界声音

我们的终极目的是为所有设备提供 PlayStation 游戏，所以我们也考虑 PC、电视、影碟机、手机和平板。



SCE 全球工作室总裁吉田修平表示，PlayStation 这个品牌将会从硬件转型为服务，尽可能覆盖所有平台。

业界声音

现在我们已进入全盛时期，PS4 是皇冠上的宝石，前方等待我们的是自初代 PS 发售以来最光明的道路。



SCEA 首席执行官 Jack Tretton 日前表示，PS4 现在的产量之大是“现象级的”，而且无论生产多少都无法满足订单。PS4 注定将成为 SCE 有史以来最盛大的首发，SCE 的好日子已经到来了。

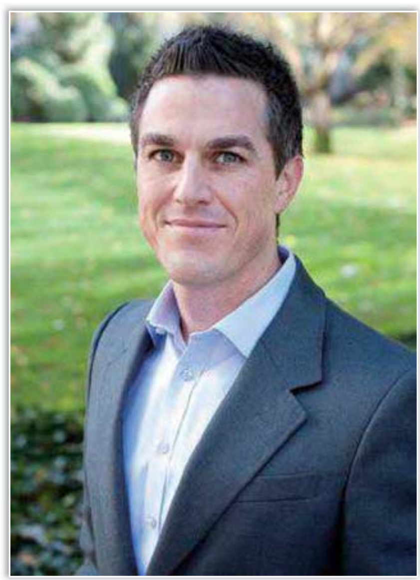
业界声音

EA新CEO上任，股价下跌

9 月 17 日，EA 宣布将指派 EA Sports 总裁 Andrew Wilson 担任 EA 集团 CEO。其基本年薪为 80 万美元，若完成业绩目标，可另外获得 120 万美元的奖金。

Andrew Wilson 从 2000 年开始加入 EA 澳大利亚分公司，之后相继在亚洲、欧洲和北美就职。Wilson 在他的就职声明中说，他认为 EA 是“世界最伟大的游戏公司”，他相信 EA 的核心竞争力在于其人才、品牌与平台。

不过投资者们对 Andrew Wilson 就任 EA CEO 不看好，在其声明公布翌日，EA 股价下跌了超过 3%。

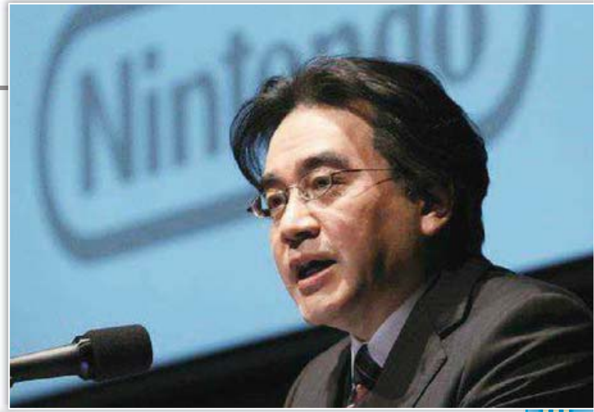




《光之子》媲美3A大作

采用 UbiArt 引擎制作的《光之子》公布之后，宛如手绘原画般的游戏画面引起了玩家的广泛关注。这款以《最终幻想 VI》等 2D 时代回合制 JRPG 为灵感开发的新作，将会以下载游戏的方式推出，但育碧目前表示，本作内容丰富，游戏流程达 10 小时，品质足以媲美一流 3A 大作，完全是一款能够值 60 美元的游戏。

投资者看空任天堂致其股价暴跌

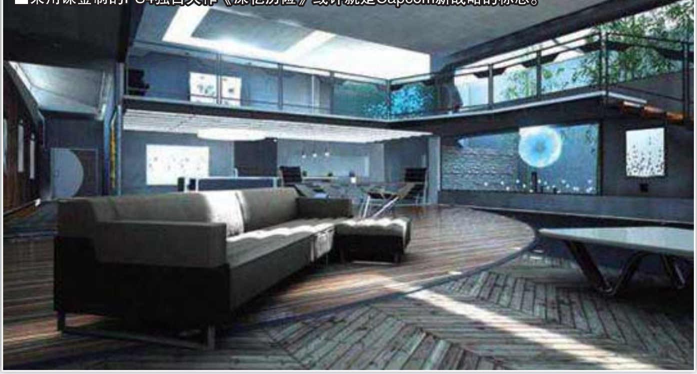


2013年9月9日，SCE召开新闻发布会当天，任天堂股价大跌，跌幅超过8.4%，这是任天堂两年来的最大单日跌幅。虽然很多玩家以为二者之间存在联系，但实际上任天堂股价大跌的原因是其未能成功加入日经225指数行列。

此前，市场上盛传任天堂的股票将从大阪转到东京证交所挂牌，受此利好消息推动，任天堂今年来股价一路上行，在9月9日之前已累计上涨了31%。但各大券商对任天堂的经营前景并不看好，CLSA证券公司将任天堂的股票评级从“买入”下调为“卖出”，导致投资者纷纷抛售任天堂股票。

对于没有将任天堂纳入日经225行列的影响，相关人士表示：“我们认为任天堂的股价因为投机性需求而被高估，随着此利好的落空，已成为抛售其股票的最佳时机。”

Capcom:家用机市场将大幅萎缩



■采用课金制的PS4独占大作《深忆历险》或许就是Capcom新战略的标志。

Capcom最近发布了2013年报，其中对家用机市场做出了悲观的预测。报告中说：“我们预测零售游戏市场将会大幅收缩，到2017年将会缩小到53亿美元(比2012年缩小至28.8%)。与此同时，我们预测DLC市场将会大幅增长到78亿美元(提高109.9%)。”

2012年零售游戏市场规模大约为184亿美元，比2011年已经缩减17.9，这已经是零售游戏市场的连续第四年负增长。

展望未来，Capcom将会把更多资源放在下载内容上。同时Capcom将会大幅增加开发人员，未来一年内，其家用机、手机和PC在线游戏研发部门人员都会增加一倍。

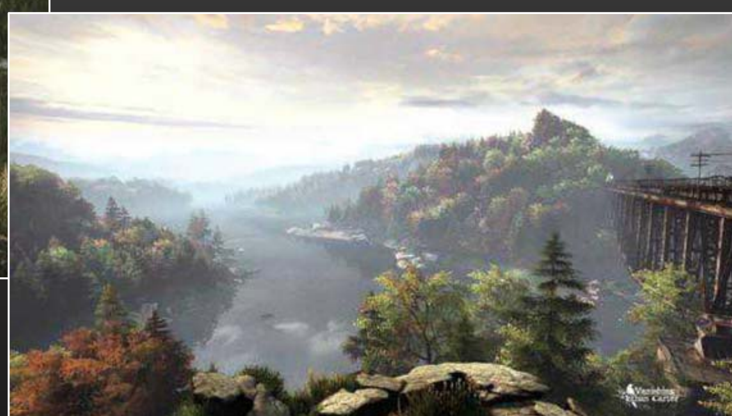
Capcom社长辻本春弘表示，按照传统的家用机零售游戏商业模式，Capcom会通过推出更多游戏以收回投资。而今后他们将通过更多DLC内容来收回投资，也就是说让一款游戏有更长的生命力。

有图有真相

SCENE

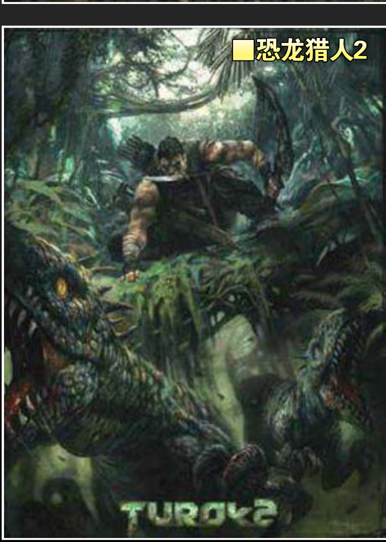
■卡特的消失





◄▼People Can Fly的核心成员们创办的“宇航员”工作室公布了他们的首款游戏《卡特的消失》，首批公布的实际游戏画面看起来相当惊人。本作暂定平台为PC，也计划推出次世代版本。

■恐龙猎人2





◄▼N64时代名作《恐龙猎人》其实有过一个重生的机会，面向PS3/X360的《恐龙猎人2》由Propaganda Games制作，可惜在2009年初就被取消了，其极具魄力的设定图最近刚刚曝光。

■一大波PS4开发机



►一大波PS4开发机杀到！顽皮狗最近刚刚拿到了SCE运过来的120台PS4开发机，制作人Christophe Balestra在Twitter上放出了照片。顽皮狗将会用这些开发机制作《未知海域4》吗?

www.dooland.com

GOLDEN EYE CROSS REVIEW 黄金眼

怪物猎人 4



3DS

- Monster Hunter 4
- Capcom
- 动作
- 2013年9月14日
- 日版

28

[游戏简介]作为系列的正统续作,《怪物猎人 4》在完整保留了前几作中各种经典元素的前提下，非常厚道的增加了两款新武器、新的攀爬与地形系统，以及全新的乘骑系统等，可谓新要素满载。此外也是系列首次在掌机平台上提供网络联机服务，大大方便了猎人们共斗狩猎。



哪尼 9

本作的素质大大超乎我的想象，以旅团为概念的主题不仅丰富了游戏体验，也使得代入感大增。武器种类达到了系列之最，首次引入的乘骑系统和高低差攻击不仅相当爽快，也让玩家对地形的利用有更多的思考。除了众多新元素之外，大票经典怪物的回归也让人感动不已，游戏在HR解放之后才算真正开始。

10

如果单论游戏系统进化和怪物数量，其实本作要给10分是高了一点，毕竟本作还没有G级内容，所以尽管新元素不少，整体来说还是让人觉得有所保留。但是我个人对于本作的村任务模式相当满意，故事元素比起以往要高，投入感更强。本命武器大剑的改动虽不多，但却相当给力，所以也是加分点。

9

继《MH3G》后，本作虽然没有了海战，但是其划时代的跳跃攻击方式颠覆了系列一贯的玩法，加入新动作的武器配合流畅的动作，让玩家的战斗方式发生了革命性的变化！网络联机也让狩猎的狂潮更加汹涌，但由于机能的限制，画面等方面多少还是有点可惜，不过游戏价值有目共睹，赞！

米老鼠 梦幻城堡

PSN/XBLA

- 2013年9月4日
- 14.99美元
- ﾐｯｷｰﾏｳｽ ｷｬｯｽﾙ･ｵﾌﾞ･ｲﾘｭｰｼﾞｮﾝ
- 平台动作
- SEGA

推荐度 7.0 /10



1990年经典MD的的高清重制版，游戏的画面得到了完全的重制，场景以3D来表现，并增加了新的游戏内容。以今天的眼光来看游戏手感一流，画面上佳，但内容略显单薄。在FANS眼中看来是一款不错的游戏，作为一款重制游戏来说已经足够了。游戏还支持中途存档的功能，任何人都能打到最后。

小迷糊闯七关

XBLA

- 2013年9月18日
- 14.99美元
- Foul Play
- 动作冒险
- Mastertronic Group Ltd.

推荐度 8.0 /10



游戏以情景剧的方式来推进流程，演出方面值得称赞。整体画面虽然走昏暗路线，但胜在够干净且细节到位，不会给人脏乱的感觉。初期上手时需要花点时间去适应主角那偏慢和偏硬的动作，熟悉系统后配合回避和偏反等行动可以打出极高的连击数，流畅的动作以及操作带来的爽快感无与伦比。

美眉格斗

PSN/XBLA

- 2013年9月25日
- 9.99美元
- Girl Fight
- 格斗
- Majesco

推荐度 7.0 /10



从返技和女性角色主打的特点就可以看出来这是款有着《DOA》风范的作品，作为下载游戏，本作的人物3D建模使用了动画渲染，效果良好，不过在RY和杀必死上则显得有点不足。相比起来，游戏的格斗部分比起日式作品还有距离，打击感和人物出招时的连贯性都还略有瑕疵，有改进的空间。

马洛布里格斯与死亡面具

XBLA

- 2013年9月20日
- 9.99美元
- Marlow Briggs and the Mask of Death
- 动作冒险
- 505 Games

推荐度 5.0 /10



作为一款下载游戏，本作的战斗手感简单爽快，场景火爆，但也仅战斗可以一玩。除了动作元素，游戏中还融入了莫名奇妙的解谜、烂回世纪前的射击场景，人物的表情和动作略显呆滞，剧情表达方式老套冗长，镜头布置令人失望，还有略微奇葩的判定等问题，让玩家不时怀疑：这游戏还能玩？



横行霸道Ⅴ

文：稀饭

PS3/X360



[游戏简介]《横行霸道Ⅴ》是“《横行霸道》系列”的正统续作，也是系列登陆本世代平台后的第二部作品。比起前作，《横行霸道Ⅴ》拥有诸多创新点，包括惊人的画面水平，三个主角的设定和回炉重制的洛圣都地图，其规模远比《圣安德烈斯》时期要庞大，游戏内容与要素也异常丰富。

■Grand Theft Auto V
■2K Games
■动作冒险
■2013年9月17日
■美版

黄金珍藏

总分 30



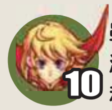




《横行霸道Ⅴ》令一切以耐玩度、自由度、丰富度为卖点的游戏都黯然失色。



感谢高质量的翻译让我们能够完全领略游戏的魅力。本世代最伟大的中文版游戏！



虽然《横行霸道Ⅴ》不是第一个满分游戏，但它为满分游戏树立了新的标杆。

大手笔

在今年初期，当充满了神作气息的《生化奇兵 无限》开始发售后不久，就传出了本作开发费用高达1亿的传闻，而制作人肯·列文还在推特上出言讽刺，说如果真有这笔制作费，肯定是寄错了地方，因为他从来没有收到过。或许——这当然只是个玩笑——这张支票是寄给了RockStar，说不定在等待《横行霸道Ⅴ》的这六年里，有无数传闻中开发费用过亿的大作，其实支票都错寄到了RockStar手上。所以，在这值得在史书上被传诵的一年里，我们终于玩上了一款开发费用达到2亿美元以上的大作，而它在游戏素质上的表现完全对得起自己的开发费用。任何溢美之词都无法形容本作的精妙，但比起游戏本身，更为振奋人心的可能是本作的高销量，同时也在一个新的高度证实了游戏界只有高投入才能获得高销量的真理。在整个业界手游横行课金当道，家用机从业者只会无病呻吟地抱怨游戏投入过高风险过大的今天，《横行霸道Ⅴ》的优秀，也就显得越发鹤立鸡群。

完美主义

实话实说，《横行霸道Ⅴ》肯定不是一款完全真实的游戏，游戏里的人物身上穿了几个弹孔还能行走自如，从两三层楼摔下来也只是躺在地上呻吟个半天就能若无其事地爬起来，加上还有崔弗这种开了特殊能力后就干脆刀枪不入的“超人”，游戏性可谓无所不在。

但在这些对于玩家便利性的小小妥协外，游戏所营造出的真实感足以令人感到诧异，例如在操纵飞机低飞时，地面所产生的上升气流会冲击着机身，通过手柄传来真实的震动感，而洒落在地面上的汽油除了能够被枪击点燃，甚至会被跑车后尾排气管喷出的火焰点燃。游戏中对于细节的执着有时候甚至会令人觉得惊讶，例如车身的损坏细节有着几乎堪比专业拟真赛车游戏般的丰富程度，对应不同的碰撞会有不同的刮痕残留和



部位凹陷，甚至是装饰物的脱落。

哪怕是在一个小小的跳跃动作上，《横行霸道Ⅴ》都不肯妥协，玩家在跳跃后落地的情况会按照高低差产生非常真实的反应，如果落点较低，人物会出现短暂的顿步平衡动作，再低一点，则是一次能够抵消掉落冲击力的翻滚，如果掉落高度完全超越了人物能够取得平衡的极限，则干脆会像是跳楼的人一样失去平衡，头朝下栽倒在地上。除了落地的反应，人物在跳跃中对于物体碰撞的反应也极为真实而有趣。在以往的游戏中，玩家人物对着一扇能够打开的门跳跃，要不就是很诡异的贴着门动作不变地完成整个跳跃过程，要不就是维持着跳跃动作把门撞开。而在《横行霸道Ⅴ》中，如果玩家操纵角色对着门跳跃，就会像现实中一样狠狠地撞在门上，人物会非常狼狈地整个人趴在门上，然后滑倒在地上，既真实又喜感，而如果撞的力道太猛，还会损失生命值。这个道理也适用于对任何低矮障碍物的跳跃，如果角度不对，人物就会整个下半身狠狠地撞在障碍物上——看着都觉得痛，又或是极其狼狈地整个人摔过障碍物，跌个狗吃屎。

三人成伍

麦可、富兰克林和崔弗，这三位犯罪分子都是本作的主角，但是却绝不会给人以重复感，因为三人的个性都非常突出，而这一点玩家可以从多方面感受到。在游戏性方面，三个角色各有不同的特殊能力，而且根据出身和经历不同，其基本能力属性也不一样，所以就算玩家操纵他们使用同一种武器，开同一款载具，所获得的体验仍然存在着差异。

在人物塑造方面，三个角色也绝不雷同。麦可是人到中年的退休犯罪分子，因为早年的生涯经历，他虽然有心当个好父亲，却没能实现，甚至搞得家庭充满矛盾，自己也濒临破产。但这个中年男人的确是个天才横溢的银行劫匪，游戏中的几个重要劫案几乎都是麦可自己先在脑中策划，再经过同伙的帮助而实现，而在此之前，他已经十年没有碰过打家劫舍这种活计了。在游戏中，玩家还能够看到麦可一家的喜怒哀乐和关系变化，他的无奈，他的伤痛与他的恐惧我们都历历在目。

富兰克林是三人当中最年轻的一位，他和多数生于贫穷的黑人一样，缺乏良好的教育条件，没有父母照顾，就算长大了也只能当个帮派分子，和自己的阿姨挤在一栋屋子里过日子。对于生活，他非常不满，并努力想要令其有所改观，这令他变得充满了野心，不安于现状。仅仅靠着几个任务，玩家就可以看到富兰克林身上一些特质，例如他虽然不如麦可经验丰富，但的确能够做到深思熟虑，并且他拥有良好的观察力，能够很快地从两位同伴兼前辈身上学到宝贵的犯罪知识。某种程度上，他也是三个人里最重情义的一个。

至于崔弗，他看似是三个人里最不好理解的一个，但其实却是个最纯粹的人。诚然，他的脾气暴躁，行事方式疯狂而无底线，对于人事情理几乎一窍不通，但崔弗也是三人中最坦诚的一个，他既不愧对自己的缺点，也不故作矫情地去掩饰。在人人勾心斗角，为了利益而行苟且之事的城市当中，崔弗那野蛮人般地作风的确令人不安而战栗，但在那无法无天的荒野郊外，他的生存之道就显得合理而有效。

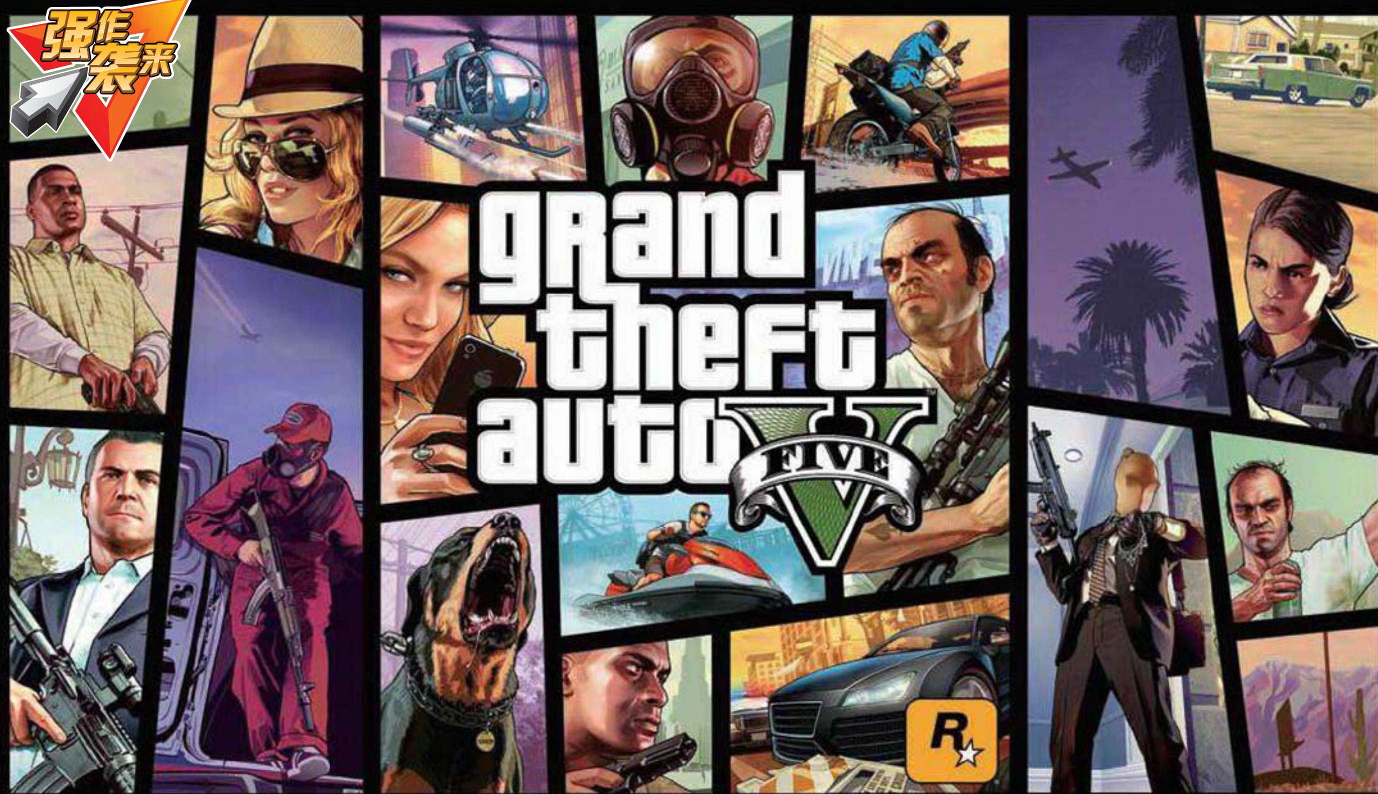
结语

或许在下一个世代更迭之前，我们再也无法玩上这么精彩又这么完美的作品，它值得我们花费上百个小时去感受其蕴含的每一分美丽。随着10月初时《横行霸道 Oline》的推出，属于《GTA V》狂欢，还远远没到结束的时候。



17亿造个沙箱

《横行霸道V》造世秘话

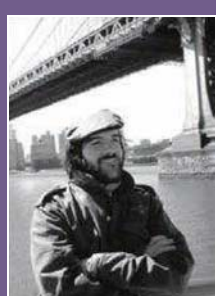


现年41岁的萨姆·豪瑟经常保持着两种造型：在新作收尾阶段的忙碌时期，他会留长胡子。在他不是太忙的阶段，他会刮掉胡子，保持一脸的光鲜。在《横行霸道Ⅴ》的开发末期阶段，络腮胡的萨姆·豪瑟看起来就像著名的大导演库布里克（《2001太空漫游》、《奇爱博士》）。他总是穿着一件有Rockstar标致的运动衫，而他的大部分员工在办公室里都会穿着一件带有“R☆”标志的衣服。

“《横行霸道》系列”那种愤世嫉俗的氛围来自萨姆·豪瑟的弟弟丹·豪瑟，他是系列的首席编剧。他始终保持着“《横行霸道》系列”在幽默感与戏剧性之间的平衡。作家兼电影制片人Alex Garland认为，“《横行霸道》系列”的编剧水平是游戏行业中最高的。“叙事方式强到令人发指，Rockstar完全将游戏和电影联系起来了，这些游戏就像是存在于他们自己的世界中，自成一体。”

《横行霸道Ⅴ》的规模之宏大超过了Rockstar有史以来的任何游戏，甚至也可以说超过了历史上的任何游戏。过去5年来，这款游戏的世界在不断进化，萨姆说：“如果你要从别人的口袋里拿走40英镑，对于一件娱乐产品来说，这是一大笔钱，你得对得起玩家的这笔钱。”

文 藤曦 编 稀饭 美编 NINA



▲一副大导演范儿的萨姆·豪瑟为玩家们呈现了一部部《横行霸道》系列“大片”。



▲丹·豪瑟其貌不扬，却有着令所有玩家都为之倾倒的才华。

17亿的奇迹

豪瑟兄弟很少接受采访，只有在新作发售前后，他们才会出于游戏宣传的目的，接受各种主流媒体的采访。而在平常的大部分时间，他们会一心扑在游戏制作上。《横行霸道Ⅴ》的开发工作在《横行霸道Ⅳ》完成之后就开始了，最初只有几名策划进行讨论，之后逐步增加到400人的团队规模。在此之外还有数不清的外包工作人员。

9月初，《苏格兰人报》的一篇报道引起全球游戏业的热议，报道中称，《横行霸道Ⅴ》的开发与宣传总预算高达1.7亿英镑，相当于2.6亿美元，或者17亿人民币。这不仅是游戏历史上的最高预算，就算是在电影行业里，也能跻身前三甲。Rockstar与它的母公司Take-Two舍得砸钱，这也是屈指可数的“无论砸进多少钱都不怕亏本”的游戏之一。分析家预测，本作将再次刷新游戏产业的销售记录，预计在第一年内就会卖掉2500万套，获得10亿英镑的销售收入！是的，游戏业界的王牌大作门槛已经从10亿美元进入到10亿英镑的新时代！

所有人对《横行霸道Ⅴ》的商业前景都一致看好，随着



游戏发售日的临近，Take-Two 的股价也在一路狂涨。过去一年来，Take-Two 的股价几乎已经翻番。

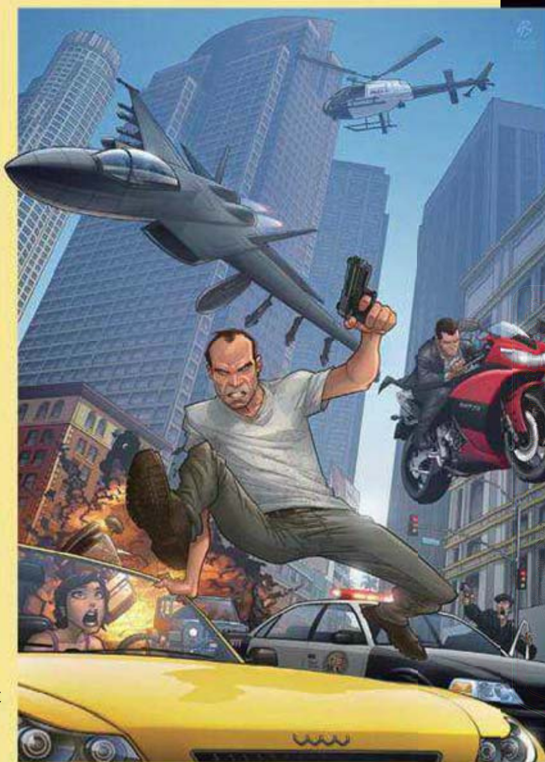
布莱恩·巴格罗从《横行霸道》一代开始就为该系列担任编剧，现在他是苏格兰游戏网络公司的负责人，该机构旨在促进苏格兰游戏产业的发展。巴格罗说："从任何商业层面上说，《横行霸道》都是苏格兰有史以来最大的文化出口。该系列迄今为止销量已经超过 1 亿 3500 万套。《横行霸道》已经走过了 17 年时间，现在它的影响力之大是所有参与原作的开发者们做梦也想不到的。它是世界级的现象，令人自豪的是，这一切都是在苏格兰制造的。"

为了最真实地重现洛杉矶的每个细节，Rockstar North 的员工们查找分析了所有能用到的数据，包括人口普查数据（确保游戏中不同地区的人口密度、人种构成、年龄构成符合现实），机动车销量数据（确保游戏中道路上的汽车密度、车型出现率符合现实），当然还有数不清的洛杉矶照片用于参考。本作的美术总监艾伦·加巴特多次造访加利福尼亚，采访当地的退休警察以及建筑设计师、历史学家，确保游戏中的一切都符合现实。"我们要创造的是一个能让你乐不思蜀的游戏世界。你会在里面找到数不尽的乐趣，实际上过去几年来，我住在这个游戏世界里的时间远远多于住在爱丁堡的时间。"

每一款《横行霸道》新作发售后，Rockstar 的法务部都要打起十二分的精神，因为铺天盖地的指责与控诉总是与铺天盖地的赞美相伴相随。在本作中，玩家可以到脱衣舞俱乐部找乐子，可以抽大麻。Rockstar 还找来了真实的黑帮人员为本作配音。巴格罗认为，这些争议忽略了一个基本事实——《横行霸道》已经成为现代娱乐的基石。

"对于全世界很多当权者来说，《横行霸道》只不过是一盏闪闪发光的硕大红灯，它被认为是暴力的象征，各种小报更对此添油加醋。实际上，如果该系列只是无理由的暴力，绝不可能有今日的成就。"

"它是巨大的文化成就，很可能比下一部《星球大战》电影更大。游戏产业一直在追随着《横行霸道》。我希望英国政府认识到史上最大的娱乐作品是在这里创造的。"



▶最好的美国题材游戏却是由英国人创造，这里面蕴含的微妙讽刺带着点儿英式幽默。

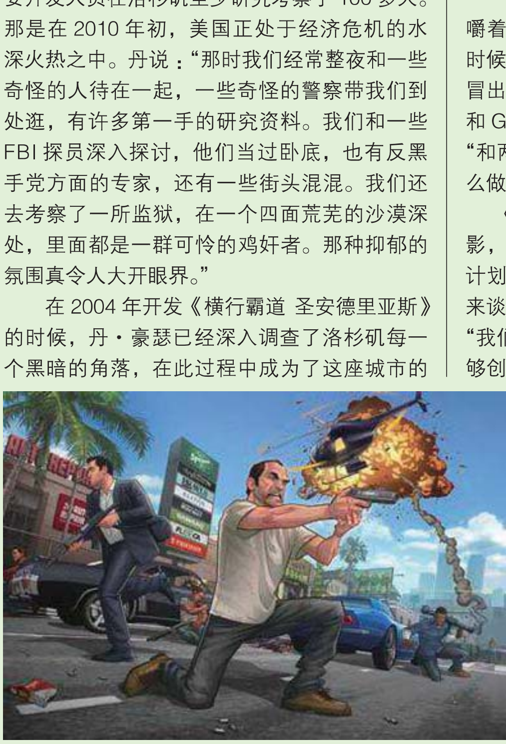
美国梦的终点

Rockstar 在全球各地有 8 个工作室，其中 80% 的人员都参与了《横行霸道Ⅴ》的制作。丹·豪瑟说："花费时间和精力最多的，自然是世界的创造。"《横行霸道Ⅴ》的地图规模比《横行霸道Ⅳ》、《横行霸道 圣安德里亚斯》以及《荒野大救赎》全部加起来还要大。Rockstar 的主要开发人员在洛杉矶至少研究考察了 100 多天。那是在 2010 年初，美国正处于经济危机的水深火热之中。丹说："那时我们经常整夜和一些奇怪的人待在一起，一些奇怪的警察带我们到处逛，有许多第一手的研究资料。我们和一些 FBI 探员深入探讨，他们当过卧底，也有反黑手党方面的专家，还有一些街头混混。我们还去考察了一所监狱，在一个四面荒芜的沙漠深处，里面都是一群可怜的鸡奸者。那种抑郁的氛围真令人大开眼界。"

在 2004 年开发《横行霸道 圣安德里亚斯》的时候，丹·豪瑟已经深入调查了洛杉矶每一个黑暗的角落，在此过程中成为了这座城市的社会学专家。"洛杉矶是 20 世纪美国欲望的具体化表现，豪宅、花园、晒成茶色的皮肤，以及各种欺骗。它是西方世界的终点，太阳在那里落下。而那里的产业是电影、赝品和房地产。在那里人们想逃离自己的过去，重塑自我。如果《横行霸道Ⅳ》是典型的纽约故事，这就是美国梦的终点。"

丹·豪瑟思维敏捷，语速极快，经常是高速嚼着口香糖，然后噼啦啪啦地说出一串词来，有时候就像是录音带快进一样，然后偶尔暂停下来，冒出一些深思熟虑的惊人之语。比如他曾炮轰 E3 和 GamesCom 等大型游戏展会毫无意义，他说："和两三万人同处一室玩游戏有何意义，傻逼才那么做！"

《横行霸道》这种游戏题材非常适合改编成电影，但是迄今为止 Rockstar 也没有拍摄成电影的计划。这么多年来，不断有各种电影公司找上门来谈合作，但都被豪瑟兄弟一一谢绝。丹·豪瑟说："我们不需要听命于电影，技术已经发展到我们能够创造出自己的真实世界。"丹认为游戏是电影的进化形态，"在电影中是特技演员跳下悬崖，而在游戏里是你自己跳下悬崖。"而沙箱式游戏又是比一般游戏更深层次的娱乐形态，每个玩家在里面的体验都与其他玩家不同。



▲三个主角的设定让《横行霸道Ⅴ》的故事张力得到了进一步的提升。

《横行霸道Ⅴ》有三大主角，为什么该系列一直以来都没有女性主角？丹的回答是："扮演男性对于故事来说极其重要。"三条故事主线的平行发展，对于沙箱式游戏来说堪称革命，也许除了 Rockstar 之外，这个世界上没有其他开发团队能够把控。多线式结构的好处是可以在一定程度上消除沙箱式游戏某些阶段的枯燥感，丹·豪瑟在制作《横行霸道 圣安德里亚斯》时就想到了这种叙事方式，但当时的技术条件尚未成熟。之后开发《横行霸道Ⅳ》又是面对全新平台，需要先掌握硬件环境而无暇顾及多线式叙事方式。《横行霸道Ⅳ》发售后，Rockstar 制作了两个大型资料片，引入了两名新主角。这事实上就是丹对于多线叙事的摸索。业界的一致好评让他更加确信要在《横行霸道Ⅴ》中采取多线叙事方式。丹·豪瑟说："《横行霸道Ⅴ》是情节最丰满的游戏，因为各角色是交织在一起的，他们的故事交汇之时令人兴奋。"

丹·豪瑟说自己是一个很邋遢的人，办公室里总是乱得跟狗窝一样，一般人都不愿意进他的办公室。"里面没有什么计划书，只有无数的脚本纸散落一地，还有各种纸条，乱透了。我总是很害怕把我的黑莓手机弄丢了，我在上面写的东西都是极其重要的，我在 iPhone 上面的打字速度太慢，所以不怎么用。"

丹说，现在他消费的大部分娱乐内容都是网络上获取的。小说、电影、电视剧、游戏，特别是 iPhone 的游戏，"以及各种其他垃圾"。"我经常说要安安静静地把每个游戏都打了，或者把某个伟大作家的所有著作都读一篇，或者把所有电影都看了，但只能持续三分钟。然后又重新陷身于各种垃圾的泥潭之中。"

丹认为，与其把《横行霸道》与电影对比，倒不如和电视剧对比，二者在形态上更接近一些。《横行霸道》的剧本量和游戏时间与长篇电视剧较为接近，当然电视剧和游戏比仍然存在太多限制。丹说："我们热爱游戏，我们在游戏中想要传达一些东西，游戏本身也有许多要说的。我们应该一直这么做下去。"



名流之子

“我估计美国人不会明白英国七八十年代的人是怎么成长的。80% 的电视节目都是美国的，能看的所有电影都是美国的。虽然有很多英国的明星，他们当中 95% 都是用美国腔来唱歌，他们都是在美国的娱乐圈子里混。所以那时我们确实很热爱美国，虽然也有许多愤青。总的来说，那时的美英关系跟今天完全不同。”在《横行霸道Ⅴ》的发布会之后，丹·豪瑟如此对《纽约时报》的记者说。

豪瑟兄弟热爱美国，他们是英国的名门望族，但却是在美国的文化中成长。因为热爱美国，他们从英国搬到了纽约，在那里一住就是十几年。作为一个观察者兼局内人，他们比很多土生土长的美国人更了解美国。他们在游戏的世界里创造了最真实的美国。

2011 年 11 月 2 日，Rockstar 的官网上出现了《横行霸道Ⅴ》的预告片倒计时。一个星期后，倒计时结束，首支 90 秒广告曝光。随后 24 小时内，该预告片在 YouTube 上的浏览量超过 800 万。第二天，全世界所有游戏网站的首页被《横行霸道Ⅴ》占领。无数媒体对它进行了逐帧分析。Take-Two 的股价因此大涨了 7%。对玩家来说，这 90 秒钟是为他们敞开了另一个世界的窗户，他们将在那个世界里度过数百个小时。

这个世界的缔造者是两个安静的英国人。他们是英国老一辈艳星杰拉尔丁·莫法特之子，他们的父亲沃尔特·豪瑟是个音乐人，也是个专打离婚官司的律师，他在英格兰开了一家享有盛名的爵士乐酒吧，叫做 Ronnie Scott's，这家酒吧经常请到各种名流当主持人。

莫法特的代表作之一是英国犯罪电影《复仇威龙》，该片中有她全身赤裸的露点镜头。可能是受母亲的电影影响，豪瑟兄弟从小就喜欢黑帮题材的电影，萨姆·豪瑟经常到当地的图书馆借犯罪电影的录像带。有一次，爵士乐大师迪兹·吉莱斯皮在 Ronnie Scott's 酒吧问萨姆长大后的理想，萨姆毫不犹豫地答道：“我想当个银行劫匪！”

除了电影，萨姆也喜欢游戏。他第一次接触游戏，是在伦敦南部的一个沿海小镇，豪瑟一家在那度假，而萨姆就知道趴在街机《Mr. Do！》的前面，目不转睛地观察屏幕中的小丑与怪兽。后来豪瑟家附近的小卖店也引进了《Mr. Do！》，萨姆就经常以给妈妈买烟为理由到那家店玩个痛快。豪瑟父母充分支持孩子的这一业余爱好，他们几乎把当时所有流行的游戏机都买回家，萨姆玩遍了所有感兴趣的游戏。

比起贪玩的哥哥，丹·豪瑟从小就比较好学。他热爱文学，在学校里也是个模范学生。豪瑟兄弟上的是英格兰顶级名校——有 500 年历史的圣保罗公学，一年学费 1.5 万英镑。当然，这点钱对于坐着劳斯莱斯放学的豪瑟兄弟来说不值一提。

豪瑟兄弟惟一的共同点可能是他们的音乐爱好，他们喜欢的不是父亲擅长的爵士乐，而是来自美国东海岸的嘻哈音乐，最让他们着迷的是 Def Jam。因为热爱嘻哈音乐，他们也迷上了纽约。每天一放学，萨姆就会脱下校服，穿上纽约的流行服装。18 岁生日时，他第一次来到纽约。在那里，父亲为他引荐了 BMG 唱片公司的市场总监亨氏·何恩，这次会面竟成为他进入音乐行业的契机。

1992 年，萨姆考入伦敦大学，与此同时，他开始到 BMG 泰晤士分公司兼职当实习生。当时 BMG 正在摸索新兴的数字领域，与洛杉矶的一家公司合作，成立了 BMG Interactive，这是唱片业史上的首个互动音乐品牌。随后不久，索尼在东京成立了 SCE，正式宣布进军游戏业。BMG Interactive 作为从事互动娱乐事业的索尼分公司，也参与到游戏研发。同时他们也像个星探一样，在英国各地物色有潜力的小团队，希望能从中找到下一个明星……



▲初代的《横行霸道》其实非常简陋，但已经订立了沙箱游戏的雏形。

1996 年，来自苏格兰敦迪市的年轻人大卫·琼斯找到了 BMG Interactive 的办公楼。他带来了一款新作的 DEMO，名为《竞速与追击》。这款游戏提出了虚拟城市的概念，玩家扮演警察，在城市街头驾车追击匪徒。萨姆对该作印象深刻，决定花 340 万英镑买下发行权。几个月后，《竞速与追击》变成了《横行霸道》，玩家扮演的角色从警察变成匪徒，可以抢车，可以在街头随意撞人（还能因此得分）。拥护叛逆文化的萨姆对此变化感到欣喜，他决定把它作为 BMG 有史以来最重要的游戏全力推广。他花费巨额预算，聘请了英国最具盛名的公关公司“马克斯·克利福德联营公司”，他们是甲壳虫乐队的幕后推手，最擅长娱乐炒作。他们决定利用《横行霸道》的邪恶主题，故意抛出游戏中最为邪恶的内容，鼓动主流媒体对它进行口诛笔伐，并邀请名流抨击《横行霸道》。这种制造负面的宣传方式造成了巨大的社会反响，《横行霸道》被主流社会视为洪水猛兽，而这恰恰激发了玩家的好奇心。对于很多年轻玩家来说，“老头子们不让玩的游戏一定是好游戏”。

1997 年 11 月《横行霸道》在英国上市，销量很快突破 50 万套。100 万英镑的制作成本换来了 2500 万英镑的销售收入。《横行霸道》的神话由此开始。

无法无天



▶大作家杜鲁门·卡波特的豪宅。



▶丹·豪瑟在曼哈顿的顶层复式楼。

▼丹的曼哈顿豪宅有一个视野无敌的天台。





▲丹·豪瑟家的露台。

1998 年 3 月，纽约的 Take-Two 以 1420 万美元收购了 BMG Interactive 的股份，萨姆晋升为 Take-Two 全球产品开发部副总裁，因为工作需要，他从伦敦搬到了纽约。

1998 年夏季，萨姆带着几位心腹奔赴他热爱的纽约，他们住在曼哈顿南街海港区的一套公寓，公司位于 SOHO 区一个拥挤的办公室里。他们一开始的目标就很明确——他们要像 Def Jam 一样，塑造一个“无法无天的品牌形象”。所以萨姆决定将新公司定名为 Rockstar，他们要像摇滚明星一样，叛逆而又才华横溢。

Rockstar 真正成为摇滚巨星是在三年后。当 PS2 的开发机寄到 Rockstar 时，豪瑟兄弟知道他们的沙箱游戏野心终于有了着落。他们要建造一个 3D 的开放世界，他们一开始就把《横行霸道 3》规划为一个三部曲，分别发生在自由城、罪恶都市和圣安德里亚斯。在牛津大学学过几年文学的丹终于有了施展才华的机会，《横行霸道 3》的剧本量从 1 万句增加到数十万句，丹塑造了多名个性栩栩如生的角色，还聘请了不少娱乐圈名人配音。

2001 年《横行霸道 3》上市时，业界更关注的是《潜龙谍影 2》《光环》等大作，《横行霸道 3》只能算一个二线游戏。但 3D 开放世界的无穷乐趣让所有玩过的人都上瘾了，在口耳相传的作用下，《横行霸道 3》在那一年圣诞商战里持续霸占销量榜前三位。各主流媒体都注意到



一款叫做《横行霸道 3》的游戏成为这一年假期最具话题性的娱乐产品。《横行霸道 3》最后销量超过 1000 万套，成为这一年最畅销的游戏。在三个多月的时间里，Take-Two 的股价从 7 美元提高到 20 美元。

以《横行霸道 3》为标志的沙箱式游戏开启了新世纪。到 2004 年，《横行霸道 圣安德里亚斯》创造了 PS2 历史上再也无法被超越的记录——它是 PS 系主机历史上惟一一款销量超过 2000 万套的游戏！但隐藏在这款游戏中的“热咖啡”性爱迷你游戏成为 Rockstar 的噩梦。这个小小的游戏差点导致整个美国游戏产业遭到株连，希拉里要求对 ESRB 评级机构进行彻查，禁售 M 级游戏的立法呼之欲出。虽然游戏业最后以“自由言论权”这个挡箭牌化解了危机，但 Rockstar 内部因为一连串与法律打擦边球的事件而产生分歧，大批核心成员离职。

盘绕在 Rockstar 和 Take-Two 头顶上的阴云，随着 2008 年《横行霸道Ⅳ》的发售而消散。该作首日销售额超过 3.1 亿美元，首周末销量超过 600 万套。它成为娱乐产业史上首周营业额最高的产品，并被收录到《吉尼斯世界纪录》。

2012 年初，丹・豪瑟再度成为纽约各大媒体的关注对象，并不是《横行霸道Ⅴ》曝出了新消息，而是因为他斥资 1200 万美元买下了大作家杜鲁门・卡波特的豪宅，刷新了布鲁克林地区的房价记录。卡波特曾在那套黄色外墙的房子里写下了名著《蒂凡尼的早餐》，浓郁的文艺气息大概是它吸引丹・豪瑟的地方。在整个纽约，和丹一样愿意为他一掷千金的人不多，这栋房在 2010 年就放出来了，当时报价 1800 万美元，挂了将近两年都无人问津。中介称，如果是在曼哈顿周边地区，这栋房子至少卖 3000 万美元，毕竟它有 18 个房间，光是壁炉就有 11 个，车库里能停 4 辆车。

丹买下这栋房子，除了想要获得文学熏陶外，可能也是为了和他的哥哥住的更近一些。已经是美国和英国双国籍人士的萨姆・豪瑟与夫人和孩子们一起住在布鲁克林。丹买下了卡波特的房子后，就挂出自己位于曼哈顿的顶层复式豪宅，出价格 1225 万美元，可惜挂了一年都没人买，后来降价到 1000 万美元。这个复式豪宅有三层楼，位于曼哈顿 SOHO 区，其卖点是拥有无敌大露台和顶层天台。丹尼尔・克雷格一度想买下这套房子，最后因不明原因而作罢。

豪瑟兄弟早已实现他们的美国梦，他们会继续向全世界的玩家讲述关于美国梦的故事。

第一神作

9 月 17 日是全球所有玩家的节日，全球上万家零售店举办了《横行霸道Ⅴ》的午夜首发活动。作为英国有史以来最具商业实力的娱乐产品，《横行霸道Ⅴ》仅在英国就有 2000 多家零售店参与午夜首发。与很多国民级游戏一样，各地都出现了有人抢游戏伤人的报道。一位 23 岁的玩家在伦敦西北部王子大道附近参加了《横行霸道Ⅴ》的午夜首发活动，凌晨回家的路上遭到抢劫。劫匪先用板砖将他拍倒，然后捅了几刀。如此大动干戈只为抢走他刚买到的《横行霸道Ⅴ》。随后受害者被送往医院，幸无生命危险。

据 Take-Two 内部估计，《横行霸道Ⅴ》发售首日销售额超过 8 亿美元，大约相当于 1300 万套销量。这一数字已经大幅度超越《COD 黑暗行动Ⅱ》先前创下的首日 5 亿美元销售记录，成为无可超越的娱乐史上最高首发销售额。《横行霸道》再次夺回了自己的王者桂冠。《横行霸道Ⅴ》只用了 3 天时间就跻身 10 亿美元俱乐部，《黑暗行动 2》用了 15 天，《复仇者联盟》用了 19 天。据传本作将极有可能推出 PS4、Xbox One 和 PC 版，以进一步提高总销量。最终本作累计销量也许会超过 3000 万套，成为史上首个不靠主机同捆附赠而实现 3000 万套销量的第一神作！

《横行霸道Ⅴ》很可能会成为第一款总销售额超过 20 亿美元的游戏，历史上只有《阿凡达》和《泰坦尼克号》这两部电影超过 20 亿美元票房。尽管如此，游戏已久被排除在主流娱乐的范畴之外。萨姆・豪瑟认为，主流媒体对游戏的看法会逐渐改变。“玩家正在成长，再过一二十年，那些当权者们也将会是玩着游戏长大的这一辈人，他们会明白游戏与其他艺术形态一样。我们自己也在进化。这种事情不可能一蹴而就。”

当你爬到游戏中“Vinewood”的巨大标志处，从高处俯瞰整座洛圣都城市。此时夕阳西下，晚霞将远处朦胧的城市景致渲染的浪漫而宁静。那种感受是你在任何电影中都体会不到的，它就像一个与现实平行的世界，这种体验只有在游戏中才能做到。豪瑟兄弟从不认为游戏需要向人们证明什么，在他们看来，游戏早已是一种更高层次的娱乐形态。



◀洛圣都的真实和细致令其成为了虚拟游戏世界中首屈一指的美丽城市。

《横行霸道Ⅴ》全球媒体热评

据 Metacritic 统计，《横行霸道Ⅴ》的 X360 版媒体平均分为 98 分，PS3 版为 97 分。而根据 Gamerankings 网站的统计，PS3 版平均分为 97.26，已经超过了《横行霸道Ⅳ》，在游戏历史评分榜上排名第四。Metacritic 收录的 X360 版 40 家媒体评分中，31 家打出满分。即使是打出最低分的媒体，也不得不承认这是沙箱世界的最高水平。它已经超越了一般游戏的范畴，是最接近于虚拟现实的存在。

《横行霸道 Ⅴ》将系列两个最佳作品（《圣安德里亚斯》和《横行霸道Ⅳ》）的最佳部分完美融合在一起，为开放世界动作游戏设立了新标准。虽然今年已经充满将旧主机推向新极限的游戏，《横行霸道Ⅴ》可能还是摘走了技术与设计成就的桂冠。

——EGM 杂志，**100 分**

《横行霸道 Ⅴ》是开放世界电子游戏设计的顶峰，也是技术工程的巨大成就。它在前几作建立的基础之上大幅扩张，将某些较为粗糙的部分进行了改进和简化。这是一个用纯熟的技术与创意艺术铸就的伟大游戏。

——电讯报，**100 分**

《横行霸道Ⅴ》的诱惑力是无法抵挡的。画面令人瞠目结舌，真的是瞠目结舌，显然已经把上了年纪的硬件推到极限了，密集的城区与巍峨的天际线，还有肮脏污秽而黑暗的后巷。而当你进入到乡村，又有着郁郁葱葱的草地和绵恒的沙漠，野狼在游荡，老鹰在盘旋……这个世界如此引人入胜。

——卫报，**100 分**

这系列的第五作有迄今为止细节最丰富的开放世界，也有超级靠谱的射击和驾驶操作。它并没有为了追求剧情的深度而牺牲长度，而是将一切都很好的串联起来。惟一的问题是，这系列都已经做到这个地步了，未来还能怎么走？我很期待它的未来发展。

——Eurogamer，**100 分**

《横行霸道 Ⅴ》不仅是一个乐趣多到荒谬的游戏，它还机智而又毒舌地讽刺了当代美国。它将五年前《横行霸道Ⅳ》带来的一切都进行了改良。

——IGN，**100 分**

没有人像 Rockstar 一样创造世界，最终它创造了一个毫不妥协的世界。它在世界设计上是当世无双的，叙事、系统与画面都达到了本代主机的极限。

——EDGE 杂志，**100 分**

故事方面没有达到 John Marston 和 Niko Bellic 故事的情感冲击力，但形形色色的角色让我一直对故事充满兴趣。《横行霸道 Ⅴ》充满了美丽的场景，有数不清的活动……

——GameInformer 杂志，**100 分**

从跳伞到潜水艇探索，再到赏金猎人，以及看动画短片，《横行霸道Ⅴ》绝对是塞满了内容，而这一切做起来都是那么的妙趣横生。

——Xbox 官方杂志，**100 分**

它的内容之充实超过了以往的任何游戏，而且质量绝不因数量而妥协。每个人喜欢的都不一样，很难说出那一点是最好的。总之你对《横行霸道》游戏想要的一切都能得到满足，还有更多想象不到的惊喜。永远的欢闹、永远的引人入胜，以及前所未有的规模和野心，它将会让次世代游戏在很长时间内黯然失色。

——PS 官方杂志，**100 分**

www.dooland.com



文 稀饭＆ 纱迦 美编 NINA

用鸿篇巨制来形容《横行霸道Ⅴ》是最恰当的词语。虽然我们评出过不止一个满分游戏，但本作无疑是这些满分游戏里最优秀的一作。Rockstar 的疯子们为玩家建设了一座庞大而真实的虚拟世界，玩家在里面能做的事情数不胜数。单凭我们这一点点篇幅的攻略完全不能将游戏的全部要素披露出来，幸好游戏自带中文而且翻译水平相当精良，此外 Rockstar 的官网也能对玩家的游戏过程带来极大帮助，这使得我们终于能够腾出篇幅来为大家介绍更关键的内容。单机内容足够大家打一个月了，而游戏的在线模式将于 9 月 30 日上线，请大家在接下来的数个月内跟随我们一起在洛圣都闯荡！

横行霸道Ⅴ	2K Games	动作冒险
多机种 Grand Theft Auto V		美版
2013年9月17日	本地1人，在线不明	59.99美元
对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：17岁以上

洛圣都观光指南



欢迎来到洛圣都！这是一座虚拟城市，它的原型是洛杉矶。虽然它没有真实存在于地球的某个角落，但这个人间天堂足以让你流连忘返。不过也正因为在洛圣都能做的事情太多太多，如果你想追求财富和地位的提升，那么最好先来仔细听取一下过来人的经验。

游戏操作一点通

游戏中提供了太多的玩法，以至于想把全部的操作都写下来是不可能的，这里就以最常见的载具和步行状态为例进行说明。在游戏中还可以通过资讯→说明来查看刚刚学会的操作信息。

和《马克斯·佩恩 3》一样，本作默认为自动瞄准，当玩家举枪时，准星会自动锁定到敌人的身上，但位置一般是胸部。只要举枪后稍微往上抬一点枪口，即可实现瞄头。活用这个系统可以让游戏战斗的难度大幅下降。

载具控制

X360	PS3	功能
LT	L2	刹车/停车时倒车/飞机减速/直升机下降
LB	L1	驾车射击或装载武器开火/左右滑行（飞机和潜水艇）
RT	R2	加速/飞机加速/直升机上升
RB	R1	手刹车/左右滑行（飞机和潜水艇）
左摇杆	左摇杆	操纵方向/俯仰翻转（飞机和潜水艇）
右摇杆	右摇杆	旋转视角/瞄准
LS	L3	喇叭/点按可切换警笛
RS	R3	往后看
LS+RS	L3+R3	发动特殊能力（仅限富兰克林）
Y	△	进入或离开载具
B	×	电影特效镜头/挂电话
A	○	手刹车/接电话/发射空中武器
X	□	更换武器
↑	↑	使用手机
↓	↓	按住可以叫出换人菜单/点按可快速换人
←	←	按住可以叫出电台频道拨盘/点按可快速切换频道
→	→	按住可升降敞篷车的车篷/点按可以切换大灯
BACK	SELCET	切换视角
START	START	暂停

步行控制

X360	PS3	功能
LT	L2	举枪/锁定
LB	L1	按住可叫出武器菜单/点按可装备或卸下最近使用的武器
RT	R2	开火/近战
RB	R1	使用或离开掩体
LT+X	L1+□	战斗翻滚
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	旋转视角/瞄准
LS	L3	潜行模式
RS	R3	往后看/缩放瞄准目标
LS+RS	L3+R3	发动特殊能力（仅限麦可和崔佛）
Y	△	进入或离开载具
A	×	按住为慢跑/连按为冲刺/近战武器
B	○	装填弹药/踢腿攻击
X	□	跳跃/攀爬/闪躲
↑	↑	使用手机
↓	↓	按住可以叫出换人菜单/点按可快速换人
←	←	引爆粘雷
→	→	与NPC对话/招计程车/场景互动
BACK	SELCET	切换视角
START	START	暂停



©2013 ROCKSTAR GAMES.



存档

这次的《GTA V》采用了自动加手动结合的存档方式，十分体贴。每个任务的过程中都有若干个检查点，一旦失败的话不用重来。任务的开始和完成前后都会自动存档，其特征是屏幕右下方出现旋转的标志（注意读盘也是这个标志，只不过方向是反的）。

手动存档的方式有两种，分别是在家里睡觉，或是直接调出手机选择快速保存，两者之间没有区别。手动存档和自动存档的不同之处在于可以选择档位，从而避免了覆盖档的杯具。不过手动存档有其限制条件，那就是必须是在非任务状态。如果你正处于任务中，那么是不能存档的。不过相反的是，读档是没有要求的，你可以随时按START键选择重来。

由于进入游戏时系统会自动读取时间最近的存档，对于不自带时钟功能的X360玩家来说，如果没有在连接Xbox LIVE的状态下进行游戏，则有可能会出现进度不符的情况，解决办法是手动选择读档。

特殊能力

本作一共有3名主人公，3名主人公各自拥有一种特殊能力，通过特定行动可以让屏幕左下方的黄色槽增加，而这也是发动特殊能力所必须的条件。特殊能力的发动指令为LS+RS/L3+R3，发动后再次输入指令可以取消发动。经常发动特殊能力，可以增加黄色槽的积蓄速度。

富兰克林

小富的特殊能力只有在驾驶四轮载具时才能发动，效果是发动子弹时间，从而很轻松地实现过弯减速等操作。这种特殊能力需要槽满1/3时才能发动，全满时能持续30秒。以下行动可以回复小富的特殊能力槽。

- 与车辆擦身而过：小幅回复
- 漂移：持续回复
- 在车流中逆行：持续回复
- 以最高时速90%以上的速度行驶：持续回复

麦可

麦可的特殊能力就是老马的招牌能力：子弹时间。利用这一点可以轻松瞄准敌人，在短时间内给予敌人重创。特殊能力槽全满时可以持续30秒，以下行动可以回复麦可的特殊能力槽。

- 爆头：回复7.5%
- 潜行扑杀或击昏：回复10%
- 生命值低于25%：回复20%
- 保持载具高速行驶：小幅回复

崔佛



老崔的特殊能力是狂暴化，在这个状态中任何攻击都无法令其死亡。甚至连从几万米高空跳下来时只要落地瞬间发动，就可以安然无恙，实在逆天之极！特殊能力槽全满时可以持续30秒，以下行动可以回复老崔的特殊能力槽。

- 任务失败：小幅回复
- 摔伤：小幅回复
- 受伤：小幅回复
- 被载具碾压：小幅回复
- 爆头：回复7.5%
- 炸死敌人：回复15%
- 保持载具高速行驶：小幅回复

基础能力

除了特殊能力外，3名主人公的基础能力也有区别。基础能力可以通过做特定的事情或是事件的奖励来提升，不过每名角色都是分开计算的，例如锻炼麦可并不能让小富和老崔的基础能力上升。每项基础能力值的上限都是100。



体力

体力增加后可以让角色更长时间地冲刺、游泳，骑自行车时也不容易感到疲劳。以下动作会让体力上升1点：

- 跑动17米。
- 游泳1分钟。
- 骑车1分钟。

射击

射击能力提高之后，用枪枝开火时的后座力会降低，进而提高角色的准确度，并可加快上弹速度，以及携带更多的弹药。战斗中玩家命中目标的次数（特别是爆头）越多，射击能力就会上升得越快。此外还可以通过在靶场的训练来提高，具体如下：

- 获得金牌，射击增加3点。
- 获得银牌：射击增加2点。
- 获得铜牌，射击增加1点。

力量

力量影响以下4个方面：格斗威力，爬梯子的速度，掉落、撞车、爆炸、火烧造成的伤害，以及网球和高尔夫球的技巧。参加网球、高尔夫球、瑜珈等运动，就能提高力量。另外在格斗中每命中对手20拳，就会令力量增加1点。

潜行



此项能力提高之后，角色在潜行和正常状态下的行动就会更加安静，在潜行时的移动速度也会增加。在潜行模式下每移动45米，就会令此项能力提升1点。在潜行状态下每干掉2个敌人，就会令此项能力提升1.5点。

飞行

飞行技能越低，驾驶飞机时气流造成的影响就会越大，同时会提升角色驾驶各种飞行器的能力。每飞行10分钟：飞行能力增加1点。去飞行学校上课，可以令这项数值更快增加，具体上升数值受课程内容以及获得的评价影响。其中提升最多的是直升机快速飞行，金牌可以提升6点，银牌为4点，铜牌也有3点。

驾驶

驾驶技能有助于提升车辆腾空时的操控能力，翘轮的难度也会下降。提升驾驶能力的基本方法就是多驾驶，而多进行特技动作更是会令其大幅提升。具体如下：

- 保持翘轮或漂移动作10秒，驾驶提升1点。
- 每腾空1秒并保持四轮着地，驾驶提升1点。

肺活量

影响角色潜水时间的长短。通过不断的潜水可以其增加。每潜水1分钟，肺活量就会增加1点。

安装心得1：游戏发售后不久，Rockstar表示如果X360玩家同时安装两张碟的话，会因硬盘传输通道不够的问题导致贴图延迟。这并不是什么严重问题，只是在部分场景，贴图的精度需要读取一段时间才能达到最佳显示效果，如果旁边没有一台不安装的机器即时对比的话可能根本看不出来。据称PS3的数字版也有类似问题。



地图

在游戏中按START键暂停，然后选择地图，即可观看整个洛圣都和布雷恩郡的地图。地图上会将主要场所和任务触发地点标出来。玩家可以用左摇杆移动光标，用十字键选择项目。玩家可以按A/○键设置导航点，这样在玩家开车时就会在地图上显示GPS坐标。不过需要注意的是GPS导航是严格按照交通规则来设定的，很多情况下如果玩家抄近路或逆行会快得多。另外在进入隧道等特殊环境时GPS会暂时失灵。

地图上的普通场所会以黑白图标注明，3位主人公相关的特殊地点（包括任务地点）会以不同颜色标明，其中麦可为蓝色，富兰克林为绿色，崔佛为橙色。玩家需要按指定的角色来到该地点才能触发事件。主线任务一般以大写英文字母来标识。

虽然本作的地图功能十分强大，但依然有很多隐藏要素不会被标注到地图上，如核废料、飞行特技、飞车特技、潜艇部件等，当然探索这些东西的过程本身也是乐趣所在。因此本攻略只会重点介绍这些未被标注的要素，而不再放置普通的地图。



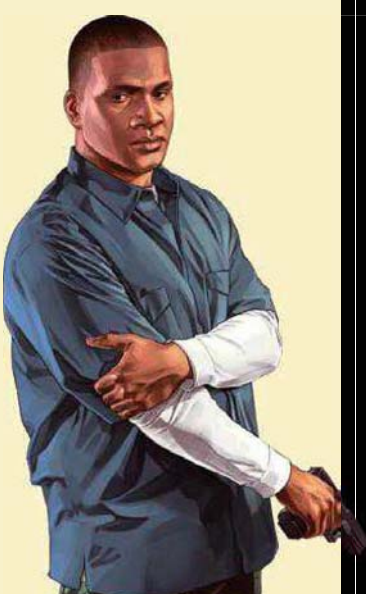
通缉度

通缉度是系列最具标志性的设定之一，它会以星状标志出现于屏幕右上方，平时不会显示，但当玩家干下作奸犯科的勾当之后，它就会出现。通缉度一共分为5个等级，随着等级的提高，警方甚至军方出动的部队会越来越夸张，玩家也越来越难生存。

消除通缉度的方法是在一段时间内没有被警察发现。当玩家被警察发现时，屏幕左下方的小地图会呈红蓝交错闪烁，这表明警方已经发现了你的位置，他们会紧追不舍。如果你逃出了警察的视线之外，那么小地图上会显示正常的灰色，在这种情况下再保持一段时间不被警察发现，通缉度就会消失。

要想逃过追捕，你需要在未被警察发现的情况下彻底远离他们，或是躲在一些很难发现的地方（如小巷、胡同、荒山，甚至是浓密的灌木丛），。由于警察不会主动进入这些偏僻位置，因此躲过去的几率很大。特别是上山和下海这两招更是屡试不爽。但注意当通缉度达到三星时，警方会出动直升机，这种情况下要想躲过去就很有难度了。

当玩家被通缉时无法接受新任务，也无法换人。而当玩家在任务中时，也必须在没有被通缉的状态下才能结束任务，因此如何摆脱通缉将是所有梦想在洛圣都大展拳脚的玩家的首要课题。



行在洛圣都

衣食住行这四样东西里，在洛圣都最重要的莫过于行。由于整个洛圣都实在是太大了，因此在来回跑路上会花点很多时间。出行技巧，首选当然是载具，而载具里的首选就是车。游戏中一共收录了221种载具，其中有198种都是车。车里又分为汽车、摩托车和自行车三大类，自行车可以直接无视，而摩托车的优点在于易驾驶、速度快，但缺点是一旦发生事故有可能直接送命，因此汽车是最常用的出行手段。

说到利用汽车，自然离不开系列招牌的当街抢车，只要靠近任意一辆车按Y/△键，即可将其抢过来。不过需要注意的是有些车主会立刻还击，比较厉害的人还带着手枪。另外抢车时如果警察在旁边，就会立刻受到通缉。游戏中收录的汽车足足有175种之多，类型各异，手感各有不同。玩家可以根据自己的习惯来选择最适合的车辆，选定之后放入自己的车库，便可将其据为己有。不过一旦你的爱车被遗弃或偷走，就需要去载具扣押处花钱赎回。此外玩家还可以把自己的爱车送去洛圣都改车王进行改装，不过由于改车费用昂贵，而主线中经常有限定车辆的任务，因此只建议在通关后再进行改车。

随着故事的进展，玩家到后期还可以解锁码头和机库，从而获得船只和飞机。其中飞机是飞行最快的载具，但每种飞机的降落都有一定难度。而购买游戏初回限定版的玩家还可以解锁原子飞船，从而在初期即获得飞行载具，只不过注意降落时一不小心就会机毁人亡。

其实还有一种更快捷的出行方式，那就是打的。打的之后，可以任意选择任意地点（包括导航点），之后再按一下A/○键，即可以直接跳到目的地，十分方便。不过的士不太好找，需要在路上寻找，步行时可以按→键来招呼，开车时如果发现的士可以先用车拦在前面，然后再从容上车。注意上出租车的指令为Y/△键，如果不小心长按Y/△键就会变为抢出租车。

还有一点需要注意的是，使用出租车虽然方便快捷，但有时会出现让任务进行不能的BUG，例如来到目的地没有发现目标人物，遇到这种情况可以自杀重来，即可恢复正常。

载具TIPS

相信不少玩家都热衷于在游戏中收集好车。车辆的出现规率有点像其他游戏的刷怪，即在特定位置出现的车辆是固定的，而且只要当玩家远离该区域再绕回来就会刷新，利用这一点可以刷出自己心仪的车。游戏中最高档的超级跑车出现在剧情中被抢的珠宝店附近，在一家名为CaCa的店的对面，十分好记。此外玩家还可以多留意一下剧情中出现的车辆，有不少车都是很难甚至不能在游戏中刷出来的，记得在任务完成前把车存进自家车库即可。够胆大的人还可以潜入美军基地偷里面的军用载具。



不过需要注意的是游戏目前有BUG，玩家在街上开回来的车哪怕是完好地停在自家车库里，也有一定几率在做完任务后消失。Rockstar表示它们会尽快推出补丁修复这个BUG，建议大家在此之前不要花太多时间和金钱到玩车上。

3名主人公都可以直接打电话叫车，十分方便，不过平时多开开车能提升驾驶能力，还是有用的。另外如果在车辆无法通行的地方叫车，则会显示暂时没有能派的车。

安装心得2： 苦于所谓贴图延迟问题又苦等官方补丁不到的X360玩家，可以尝试分地安装法。即将INSTALL碟安装到U盘，将PLAY碟安装到硬盘。相信有不少玩家都是将INSTALL碟安装到硬盘，将PLAY碟安装到U盘，这种安装办法也可以，不过会慢一些。据我们测试的结果，在读档时前者视情况不同会比后者快1～5秒。



社交俱乐部

如果你以前没怎么玩过Rockstar的游戏，那么强烈建议你在开始游戏之前去社交俱乐部注册一下。社交俱乐部（Rockstar Games Social Club）的网址是http://socialclub.rockstargames.com。这是Rockstar专门为其游戏打造的功能网站，十分强大。

当你注册成功之后，记得连接你的Xbox LIVE或PSN账户。完成这一步骤后，只要你保持在线游戏，你的游戏记录将会自动上传至这里。当你登录之后，你可以清楚明白地看到你当前在游戏中取得各项成绩，包括每个任务的得分、游戏完成度、迷你游戏成绩等等，其数据之详细远胜于游戏中自带的统计资料。

现在加入社交俱乐部，还会附赠3个车库，外加打折商店。更重要的是，未来的GTA ONLINE也必须拥有社交俱乐部会员资格才能加入，而且选择帮派之后还有特殊加成。还等什么，赶紧来战！



暴富大法

以下注意剧透！

玩家在游戏中拥有数不清的赚钱方法，从最简单的杀人抢劫到高大洋的炒股都可以。只不过部分赚钱方法实在太慢，如开出租车，辛苦跑一趟也就几十块钱而已。故事中包含了若干个劫案任务，可以为玩家提供近3000万元的收入，十分划算。这里介绍一下游戏中究极的赚钱方法，那就是股票。股票的买卖方法是调出手机，选择网路→财经与服务→LCN或BAWSAQ→市场。由于3名主人公的金钱是分开计算的，因此在执行让股市发生剧烈变动的行动前要先换人买好股票。

1. 首先玩家正常推进剧情，当发展到富兰克林获得暗杀任务之后，即可开始赚钱大计。第一个暗杀任务是饭店暗杀行动，必须完成。



完成之后贝塔制药（BAWSAQ）的股价会大涨约80%。

2. 之后跳过所有的暗杀任务不做，直到游戏通关后拿到近3000万元的巨款再来。先来多重暗杀行动，该任务完成后，帝邦尼尔（LCN）股票会上涨约80%。这时红木烟业（LCN）会暴跌，果断购入。之后经过相当长时间后，红木烟业会暴涨300%，从此大发！

3. 凶残暗杀行动。先入水果电脑（BAWSAQ），待其涨至55%左右时放掉。然后投资其竞争对手多硬电脑（BAWSAQ），最后可以涨至30%。（题外话：这就是苹果和微软吧！）

4. 巴士暗杀行动。成功之后威皮（BAWSAQ）的股票会暴跌，待其跌破200点后果断购入，待获利达到100%时放掉。

5. 工地暗杀行动。这回获利的股票是黄金海岸（LCN），大约可以涨至80%。

6. 随机事件之送人去机场，完成后客来亭电讯（BAWSAQ）股票可以上涨30%。具体位置参见残缺信件分布图上的G点。

如果全部都能顺利完成，最后3名主人公身价有望突破20亿，富可敌城。游戏中的股市变动是随游戏时间而变化的，一般很慢，但在发生特定事件时除外。可以用睡觉存档的方法来加快时间的流动，跳过存档过程时间一样会经过。不过需要注意的是存档读档对股市行情没有影响，因此差不多达到目标值时就应该果断抛出，以免杯具发生。

如果阁下已经不幸把所有暗杀任务做完，那么只能指望股市的细微变化来赚钱了。尽管这种赚钱办法很慢，但由于通关后本金雄厚，哪怕只变动千分之一，也有数万元入账，远胜做其他任务或购买资产。就算出现小亏也没关系，多等一下就可以涨回来。

另外手机股市里的BAWSAQ是在线股市，它会于每天的某一个时间点变动，如果你能提前买到暴涨的股票就可以大发。但由于该股市无法人为操控，因此读档都没用。如果你有一天不玩这个游戏的话，可以留好两个档（买了某种股票和没买任何股票的），之后过一天再开机看看效果。

百分百俱乐部



本作单机部分有着游戏完成度的统计，每个玩家的目标都是100%，具体情况可以在游戏中查看，具体为：故事任务69个、陌生人和怪咖任务20个，爱好和消遣42项，随机事件14个，以及杂项16个。看上去似乎很简单，但实际上讲究很多。下面我们将分项进行说明。需要注意的是，即使你达到了100%，也不代表你已经对游戏了如指掌了，因为实际游戏的内容实在太多了！

故事任务

故事任务也就是游戏的流程，100%完成度要求完成全部的69项，评价不限。故事任务的完成情况可以在暂停菜单的游戏→重玩任务中查看。故事任务一共有76项，在通关后会全部解锁，包括流程中没有选择的分支。76个故事任务中只有69项关系到完成度，如麦可和家人的友好任务是不计入这69项的。这个部分的攻略后面有专文叙述。

陌生人和怪咖

在地图上以？表示的任务，即为陌生人和怪咖。陌生人和怪咖的任务一般都由若干个连续任务组成，需要依次完成。当与这些人物接触过之后，其后续任务会以字母加问号的形式来表现。游戏中一共有16个陌生人和怪咖角色，一共有58个任务。100%完成度要求完成20个，但只有8个角色的任务才被算在内。下表中没有提及完成度的任务表示与完成度无关。



大部分陌生人和怪咖任务都不难，不过没有详细资料的话还是会比较麻烦。接下来我们会重点解说与成就有关的成就。

收集之旅：游戏中存在着数以百计的收集要素，就算你对成就奖杯不感兴趣，也可以去尝试着寻找一下，否则的话你会错过无数美景。比如残缺信件收集里的某号和46号，前者在都市最高点，后者在野外最高点，一路上风光无限，爬到顶层后真有会当凌绝顶、一览众山小的感受。记得找个好天气再动身！

www.dooland.com





全陌生人和怪咖一览表

角色名	出现条件	对应主人公	备注
艾比盖尔	完成故事任务：闪电突击，并买下声纳打捞码头	麦可	
巴瑞	完成故事任务：错综复杂以及童雅的任务：牵拖人生一	全部	2个任务关系到完成度
比佛利	完成童雅的任务：牵拖人生一	富兰克林	4个任务关系到完成度
克莱	完成故事任务：焦虑小罗	崔佛	
唐姆	完成故事任务：以小吃大	富兰克林	4个任务关系到完成度，最终任务要完成全部跳伞后才出现
德赖弗斯	收集完50个Letter Scrap	富兰克林	1个任务关系到完成度，相关成就/奖杯：解开谜团
埃普西隆	（详见说明）	麦可	相关成就/奖杯：至高基甫隆！
阿浩	完成童雅的任务：牵拖人生一	富兰克林	1个任务关系到完成度
贾许	完成故事任务：十全十美	崔佛	
玛丽安	完成故事任务：错综复杂以及童雅的任务：牵拖人生一	全部	1个任务关系到完成度
非法移民缉捕者	完成故事任务：菲利普先生	崔佛	
莱德	完成故事任务：菲利普先生	崔佛	相关成就/奖杯：只要活的
奈吉	完成故事任务：重修旧好	崔佛	
欧米加	完成故事任务：出名或出丑	富兰克林	2个任务关系到完成度，相关成就/奖杯：外星之物
童雅	完成故事任务：有借有还	富兰克林	5个任务关系到完成度
疯狂杀戮任务	完成故事任务：崔佛·菲利普企业	崔佛	相关成就/奖杯：血光满天

德赖弗斯

为了揭开里奥诺拉·强森谋杀案的秘密，你需要在整个地图上收集50个残缺信件。完成这一步骤之后，你就可以面对黑幕，同时解除成就/奖杯：解开谜团。任务金牌的条件十分简单，干掉某人即可。这50个残缺信件的地址如图所示。

残缺信件很不起眼，加上没有提示，比较难找，所以除了放地图之外，还会有简单的文字说明。富兰克林可以带着爱犬来找，这样会简单很多。但爱犬又不能坐出租车，等于是把寻找的时间用到了赶路上，感觉不值。

1	集装箱上
2	机场一楼入口处（有LSIA招牌）
3	船上
4	圆形建筑的中层，需要直升机
5	桥下的火车隧道里
6	某间房屋的地上（门口有出售资产的牌子）
7	路边房子的后门
8	大垃圾箱上
9	干涸的喷水池里
10	岛上的沙滩边
11	桥下中央
12	二楼厕所附近
13	桥上的弧顶门下
14	从大型起重机一直往上爬数分钟，在跳伞点附近（风景极赞）
15	从VINEWOOD ZOMBIE右边的楼梯上去
16	工地地面的某个被围起来的凹陷处
17	桥下
18	人工湖的中央
19	屋顶的轮滑场地
20	游泳池的中央
21	住户的门口
22	BOX OFFICE招牌上面的座位之间
23	园林迷宫里
24	游泳池边的某间房子门口
25	从巨大I字招牌的梯子爬上去
26	路边的广告牌旁
27	小山顶有BIG招牌的地方
28	小岛上
29	靠山的一段废弃的铁轨旁
30	海边的岩洞里
31	生锈的广告牌后面
32	圆形露天建筑的中央
33	河边草地上
34	桥下
35	教堂前的草地
36	沿楼梯一直爬上工厂最顶层
37	巨石顶端，需要直升机
38	废弃的地下车库入口
39	公路边的小山丘顶部，需要直升机
40	水边的斜坡
41	屋子外围
42	爬上楼梯（需翻进利他教的老巢）
43	塑料大篷里
44	灯塔外围
45	路边的石头背后
46	缆车站（最高峰，徒步上去景色无限美）
47	路边小屋的二楼
48	小屋门口
49	木屋的台阶上
50	小屋里



实用技巧：当你的载具毁坏时，只要快速换人再换回来，就可以修好载具；如果你的人困在一个很远的位置，与其手动跑回来，倒不如直接换人睡觉，8小时后他就会回到市内。推荐换麦可，他在家里出现的几率最高；被警方通缉时嫌麻烦的话可以先把身上所有钱买股票，然后用火箭筒或手雷把自己炸死，很快就会从医院出来。

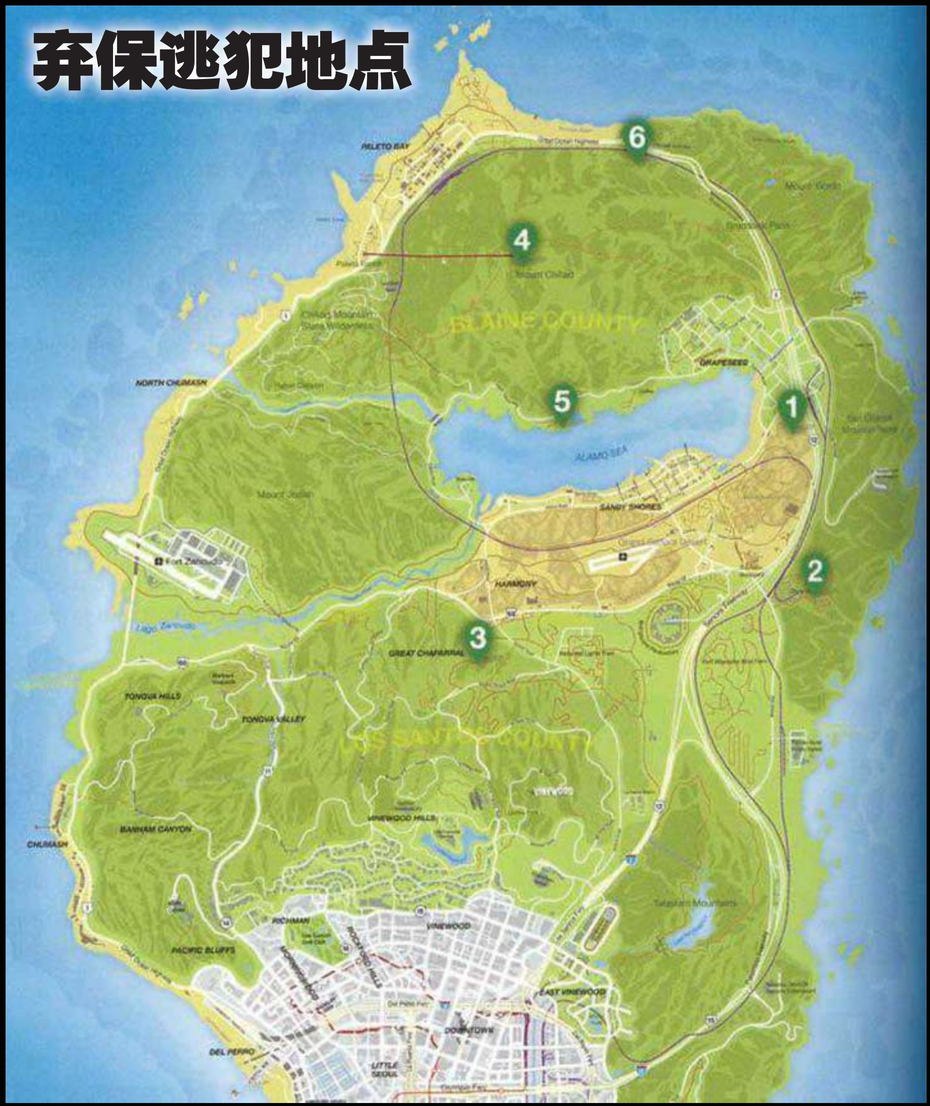


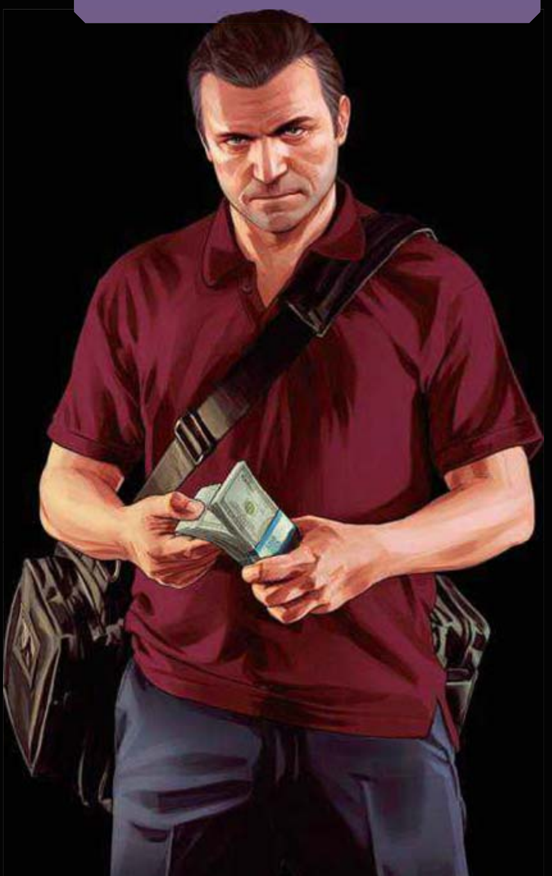
埃普西隆

这个任务早在完成故事任务：其父其子以及童雅的任务：牵拖人生一后就会出现，不过还有个附加条件。打开手机的浏览器，输入epsilon，回车搜索，进入第一个网页也就是EPSILON的官网，完成在线调查。之后当你打开地图时就会出现新的问号，前往之后就会发展剧情。这是一个连锁任务，时间较长，因为有中文提示，所以难点不多。比较麻烦的是收集5辆车的任务，对方会把需要的车的名字和照片发给你。其中佩嘉西狂牛、贝飞特速雷、埃努斯金钻耀星可以直接从网上定购。绝致 旋风就在埃普西隆指示的车库附近就能刷出来，丁卡双T则会出现在故事任务中需要玩家替换手机原型的那家网络公司附近的车位。这个任务需要用到不少资金，每完成一步都要从收到的邮件中的链接捐款，不过任务的最后可以选择携款潜逃，获得数百万资金，一举回本。不管玩家选择什么结局，打到最后都可以解除成就/奖杯：至高基甫隆！

茉德

这个任务是要玩家抓获4个弃保潜逃犯，你有两种选择，第一种是打死对方，第二种是将对方生擒。后者的难度很高，但只有将其活捉回去见茉德，才能解除成就/奖杯：只要活的。4个逃犯中你只要活捉一个即可，但如果你将其全部打死，那么很遗憾，本周目你将与“只要活的”无缘喽。4个逃犯的位置分别在图上的2、3、4到5、6。





欧米加

这个任务的完成方法是收集齐50个外星飞船的部件，具体可以参见地图。同时这也是成就/奖杯：外星之物的解除条件。

1	从两个巨大的半球体中间的梯子上去，然后走中央高空管道
2	地上
3	水下
4	小岛上
5	沙滩上
6	在半球形钢筋结构建筑的中间
7	一个打开的破集装箱里
8	爬上医院楼顶的直升机平台
9	桥下的流浪汉营地，在一个向下的楼梯旁
10	从小桥边长长的楼梯爬上去
11	从马路往下看，可以看到
12	圆形建筑的顶端，需要直升机
13	沿小溪前进，会看到旁边有个山洞，洞里就是
14	商店街的一条死胡同里
15	一座摩天大楼的顶层，需要直升机
16	在长长的地下通道中央，白天有不少建筑工人的地方
17	在一栋背街小楼的平台上
18	路边圆形草地的中央
19	某个屋顶的游泳池，需要直升机
20	池塘中央的石头上
21	水下
22	河边一条废弃的水管旁
23	水下
24	岸边
25	一棵大树旁

26	需要直升机
27	游泳池边
28	海边岩洞的水下
29	野外的空地上
30	一排排整齐种植的作物之间
31	路边的小瀑布形成的积水潭里
32	一条横挂着的白布下面
33	路边的小屋的屋檐下
34	被架起来的游艇旁
35	爬上一座巨大天线（可通过音效来判断）
36	桥墩附近
37	河边
38	白石堆上
39	山上，需要直升机
40	绘有外星人交配的石雕上
41	水下
42	河边，注意瀑布容易把人冲走
43	海边的小房子里
44	桥面下的弧顶处，需要用直升机钻进去
45	空地上
46	山顶
47	较大的棚子里
48	路边的一个小隧道里
49	路边一栋带3层楼梯的小楼的三楼
50	巨大的牛棚里

流言终结者：国外玩家制作的流言终结者视频揭载了游戏的不少秘密，包括可以在水下用小刀捅死鲨鱼、可以在警车追捕你的时候用拖车把警车拖走、风力发电机可以很轻松地打掉警方的直升机、跑车点火时喷气管的火焰可以点燃汽油等等。种种细节实在令人叹服，Rockstar的疯子们肯定每周都在开会讨论加入哪些细节才能让玩家跪拜！





随机事件

顾名思义，这是在游戏中随机出现的事件，一共有 57 种，100% 完成度只要求完成其中 14 种，难度不大。随机事件的随机其实只会表现在出现几率上，这 57 种事件会固定发生于 47 个地点，当玩家选择的角色正确，而且不处于任务之中时，就有几率遇到这些事件。

随机事件出现时，屏幕左下方的小地图会突然刷新一下，同时地点上出现一个蓝点，这就表明随机事件出现了。随机事件的种类多种多样，比较常见的是抢劫事件，包括抢钱、抢自行车、抢摩托、抢汽车，玩家需要干掉劫犯，将被盗物品还给失主。当然不还也是可以的，只不过这样就不算完成了。另一种比较常见的随机事件是将某人载到某处，有时会出现载的人是通缉犯的情况。

随机事件完成后的奖励也是多种多样，从几百块钱到直接提升能力应有尽有，最为宝贵的是前面介绍过的股票相关事件，可以令玩家手上的钱大幅增加，一定要留到关键时刻再用！由于随机事件完成 14 件的难度不大，这里就不多说了。不过本作的随机事件制作得十分精良，完全不亚于普通游戏的正常事件，很有一看的价值，遇到之后就不要错过了！

爱好和消遣

游戏中一共有 17 种爱好和消遣，共计 59 项。百分百完成度要求玩家完成其中的 42 项，不过和陌生人和怪咖一样，并不是所有爱好和消遣都算在内，下面就为大家以列表的形式进行说明，没有提及完成度的任务表示与完成度无关。

项目名称	备注
空中武器走私	5项，相关成就/奖杯：军火竞售
地面武器非法买卖	5项，相关成就/奖杯：军火竞售
弃保逃犯	此即陌生人和怪咖中的莱德任务
接私人客户	相关成就/奖杯：抢钱载客
打猎	此即陌生人和怪咖中的克莱任务
飞行学校	100%完成度要求在12个课程中至少各拿到一面铜牌
跳伞	100%完成度要求完成13个跳伞任务
越野机车或全地形车竞速	100%完成度要求在6场比赛中至少各拿到一面铜牌
物业管理	购买对应物业后出现
水上竞速	100%完成度要求在4场比赛中至少各拿到一面铜牌
打靶	100%完成度要求在6种武器的18个挑战中至少各拿到一面铜牌
网球	100%完成度要求赢得一场网球单打比赛
高尔夫球	100%完成度要求以低于标准杆的成绩完成一场9洞高尔夫球
飞镖	100%完成度要求赢得一场飞镖比赛
三项全能	100%完成度要求在3场三项全能比赛中至少各拿到一面铜牌
街头竞速	完成阿浩的任务后出现，100%完成度要求在5场街头竞速比赛中至少各拿到一面铜牌
脱衣舞	100%完成度要求点一支私人脱衣舞
拖车	完成童雅的全部任务后出现
瑜珈	完成故事任务：平安喜乐后出现

走私

当崔佛买下麦肯锡机场机库之后即可开展空中和地面的走私任务。空中任务比较麻烦，原因在于回来还得降落，一旦失误就得整个任务重来。地面任务只要记好路线提前出发，难度并不大。两种任务各完成 5 个之后，即可解锁成就 / 奖杯：军火竞售。

资产评估1： 游戏通关后的几千万资金如果不买点资产的话，还真用不出去。一般来说买资产都需100周以上才能回本，不过对于想长时间流连于洛圣都的人来说还是值得投资的。不然这几千万的钱留着干嘛呢？而且部分资产买下来之后还会引发特殊任务，例如打倒竞争对手、保护来犯的黑帮等等，值得一试！



接私人客户

当富兰克林买下市中心计程车行当上老板之后，有一定几率会收到公司来电，要求接载私人客户。这个任务和随机事件中的送人差不多，但会有不少剧情，还有可能出现战斗场面，注意一定要达成最后目标才算完成。当玩家完成一次这样的任务之后即可解锁成就/奖杯：抢钱载客。

其他

名为“其他”的这些杂项，包括了游戏的方方面面，一共有 30 项。100% 完成度要求完成其中特定的 16 项，这 16 项相当花费时间，能否达成可以说是对你是不是真饭的重大考验。另外还有一些项目虽然和完成度无关，但又直接关系到特定成就 / 奖杯，完美主义者依然不能错过。

网上订车

通过手机网络的旅游与交通，你可以定购各种车辆，从最便宜的自行车到最昂贵的豪车应有尽有，最夸张的是还能定购坦克。定购的车辆会出现在你的车库之中，100% 完成度要求你至少在网上定购过一辆车。

看电影

去电影院看场电影吧，3 家电影院的位置都会在地图上标出来。100% 完成度要求你至少看过一场电影。

遛狗

相信很多人在剧情之后就再也没理过可怜的狗狗。换上富兰克林去带小查转一圈吧！遛狗时可以扔球和它嬉戏，玩上一阵子可以给完成度添上一笔了。

特殊服务

当玩家夜晚开车来到特定地点时，一些穿着暴露的街边女性会问你是否要特殊服务。100% 完成度要求玩家至少接受一次特殊服务。

私人服务

在脱衣舞俱乐部花钱可以让女郎为你跳私人舞，如果把她的好感度提升，因人而异有时会答应和你发展进一步关系。之后用电话把她叫出来就算成功了。100% 完成度要求玩家至少接受一次私人服务。

劫店

游戏中有 19 家商店可以抢劫，这种抢劫十分简单，只要冲进去拿枪对着收银员即可，每次收入不多，最低 100 元，最高 1200 元，聊胜于无。注意不能打死收银员，否则不算抢劫成功。100% 完成度只要求玩家成功劫过一家店即可，十分简单，有时玩家换人时就会出现在某一家店外。

太空船部件

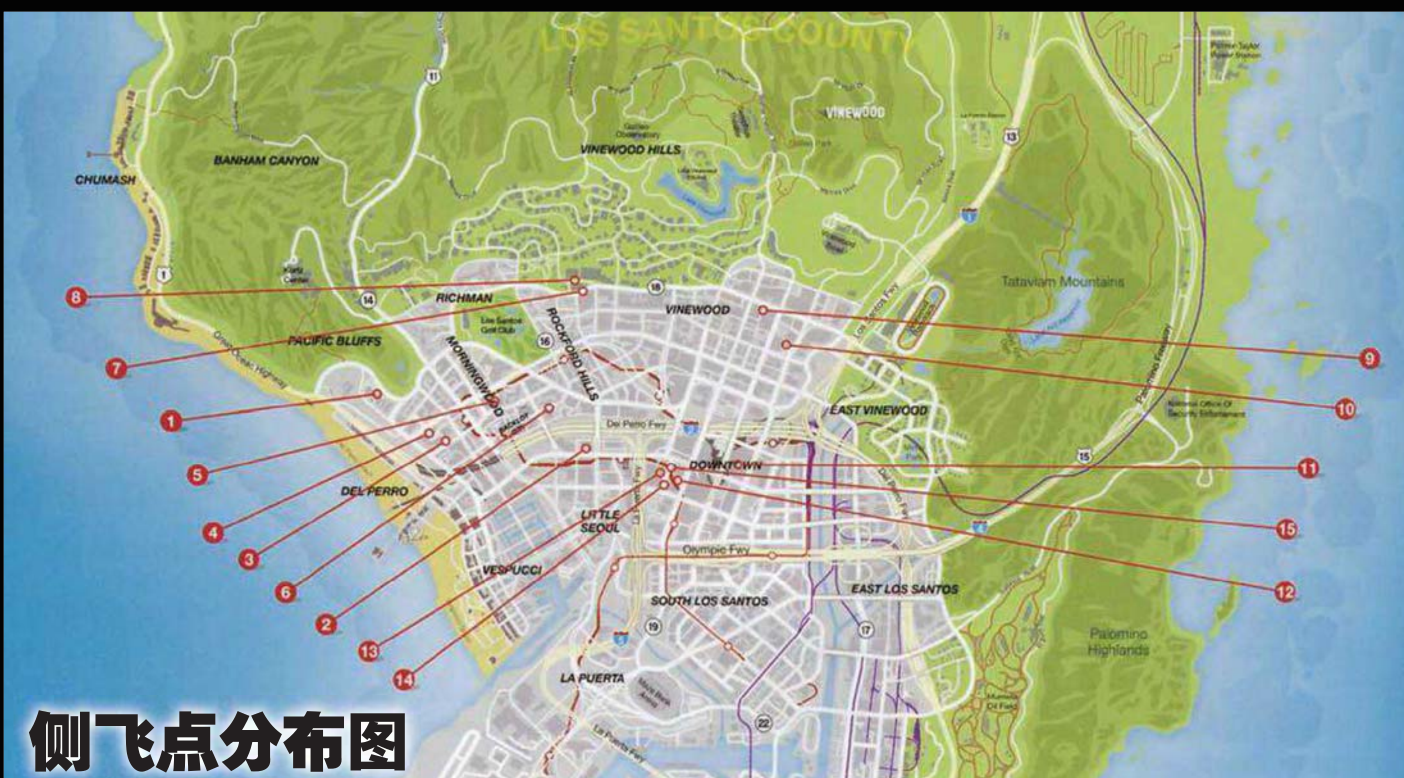
收集太空船部件也就是陌生人和怪咖中的 Omega，一共有 50 个太空船部件有待收集。和残缺信件一样，你可以借助狗狗的力量来帮忙寻找。靠近太空船部件时会有特殊音效，因此比残缺信件找起来容易一些。100% 完成度要求玩家收集齐全部 50 个太空船部件，找齐全部部件完成任务还会获得一辆特殊载具。

残缺信件

收集残缺信件也就是陌生人和怪咖中的德赖弗斯。具体就不多说了。100% 完成度要求玩家收集齐全部 50 个残缺信件。

侧飞挑战

游戏中存在着 15 个侧飞挑战，你只要完成其中的 8 个即可满足 100% 完成度的要求。但完成全部的侧飞挑战关系到成就 / 奖杯：千钧一发，因此完美犯们还是应该以此为目标。建议玩家先上飞行学校来提高自己的飞行技巧。侧飞挑战的内容一般都是从两座毗邻的摩天大楼之间侧着飞过去，具体地点参见地图。



侧飞点分布图

资产评估2：以下推荐几个优秀资产：多普勒剧院，76周回本；一毛钱剧院，76周回本；吞云吐雾会馆，22周回本；龙舌兰酒吧，122周回本；大水罐酒吧，106周回本；鸡窝酒吧，87周回本。3000万的那个电影院需要211周才能回本，坑爹的高尔夫球场更是需要567周才能回本！

穿桥引线点分布图



飞车特技点分布图



资产评估3： 其实不用这么麻烦，有秘技可以免费购买资产。在购买资产时游戏会需要玩家进行一次确认（资金要能购买资产时才成立），确认购买后会进入短暂的资产展示动画阶段，这时候按START键进入菜单，在游戏选项卡选一个任务重玩，任务结束后回到游戏中，就会发现资产已经买下，但是钱没有扣，等于免费购买。



穿桥引线

游戏中存在着 50 个穿越桥洞的飞行挑战,，你只要完成其中的 25 个即可满足 100% 完成度的要求。但完成全部的穿越桥洞挑战关系到成就 / 奖杯：千钧一发，因此完美犯们还是应该以此为目标。根据桥洞的高度推荐采用的飞机也不太一样，记得让飞行数值高的崔弗来挑战。

飞车特技

可能很多玩家在流程中已经发现了部分飞车特技跳跃点。和飞行挑战不同的是，特技跳跃有失败的可能，玩家必须让载具平稳地四轮着地才算成功。游戏中存在着 50 个特技跳跃点，你只要完成其中的 25 个即可满足 100% 完成度的要求。但完成全部的飞车挑战关系到成就 / 奖杯：我行我秀。根据跳跃点的性质，玩家需要准备的载具也不一样，例如有的跳跃点用摩托车才好完成。

资产

游戏中玩家可以花钱购买资产，每月得到一定的收入。不过资产带来的收入远远不及你掏出去的钱，回报率较高的电影也需要 100 周才能回本，除非你准备在这座城市里奋战 300 个小时以上，想通过买资产赚钱是断不可行的。游戏中共有 25 处资产可以购买，部分资产会限定购买角色。100% 完成度要求购买 5 处资产，你可以选择价格便宜的资产来购买，不过推荐优先购买码头、机场这种实用资产。

核废料

游戏中有 30 个核废料收集，收集核废料无关完成度，但关系到成就 / 奖杯：废料管理，所以你懂的。另外每回收一个核废料可拿到 23000 元，30 个收集完的话还是一笔不小的收入。水下作业十分麻烦，不过由于有探测程序，因此难度不算高。

朋友聚会

在游戏后期你可以打电话把另外两位主人公拉出来搞聚会，100% 完成度要求你完成以下 4 种活动：看电影、丢飞镖、去脱衣舞俱乐部和逛酒吧。

无关成就/奖杯和完成度的杂项

Epsilon Tracts：一共 10 处，收集后可以更好地了解埃普西隆的秘密。

潜艇部件：这也就是陌生人和怪咖中的艾比盖尔任务，一共有 30 个部件，靠近时声纳会直接在地图上提示。

隐藏宝箱：游戏中存在着 12 个宝箱，里面隐藏着数万元资金。在刷出宝箱后立刻换人，宝箱就会重生。在初期算是个赚钱的好办法，只不过实在太无聊。

核废料分布图



善人之死： 你玩的时候是循规蹈矩，还是无法无天？纱迦的一位朋友是日式游戏爱好者，一开始完全是个本分市民，连开车都严格遵守交通规则，即使任务时间拿不到金牌也不在乎。结果终于有次他骑摩托车等到绿灯时出发，结果横地窜出一辆不守交通规则的大卡车把他撞死，耳边还听到司机一句“idiot！”（白痴）从此玩法变为火爆狂飙流。

www.dooland.com



主线任务金牌攻略

●序曲

金牌条件：无

难点提示：1. 银行抢劫部分每一个动作都有对应的提示，玩家可以看清楚后再行动，不要盲目按键，避免失败。2. 麦克被警卫挟持后，玩家需要转移操作崔弗，然后爆掉警卫的头，除了爆头外没有其他方式可以救下麦克。3. 最后崔弗独力对抗警察的阶段，其实警察是杀不完的，玩家可以直接选择换去后方掩体来触发剧情，之后会直接获得金牌。

●富兰克林和拉玛

金牌条件：1. 在受损最轻的情况下把车送回目的地。2. 持续使用 7 秒富兰克林的特殊能力。3. 在与拉玛的竞速中获得胜利。4. 在穿越制片厂的过程中没有撞到任何穿着外星人着装的演员。

难点提示：1. 鱼与熊掌不可兼得，除非玩家自己是驾驶高手，不然的话还是请把这个任务的金牌分成两次完成，头一次谨慎开车，完成条件 1 和条件 4，第二次玩要善用富兰克林的能力完成条件 2 和条件 3。2. 赛车部分过后，甩掉警察比较容易，玩家只要保持高速不撞车，拉开一段距离后警察就会进入搜索玩家的状态，躲避好警车的视野，或干脆找个远离马路的角落躲起来，一段时间后通缉就会消失。

●有借有还

金牌条件：1. 在 6 分 30 秒内完成任务。2. 与敌人交火时朝着掩体前方的汽油痕迹开火。3. 爆六个敌人的头。4. 在命中率至少达 70% 的情况下完成任务。

难点提示：1. 这个任务的金牌条件可以在一次任务过程中达成，只要在战斗部分习惯一下爆头的手感，并且不乱开枪，之后就是拼命赶时间了，但要注意安全，条件 1 和条件 4 在玩家死亡后就算失败，只能重新开始任务。2. 前往任务地点调查车库时，直接打开最后一个车库就可以触发剧情。3. 之后追逐驾驶摩托的敌人时，不用按照提示开枪扫射，直接驱车撞死对方即可。

●小查

金牌条件：1. 在拉玛的厢型车受损最轻的情况下完成任务。2. 进入小查的视角十秒。3. 持续使用富兰克林的特殊能力 7 秒。

难点提示：1. 这个任务的金牌算是难度不高，因为没有限时，所以玩家不必急于赶路，小心开车，遇到难过的弯就用富兰克林的特殊能力对付过去，最后记得切换成小查的视角十秒以上即可。2. 追击敌人的时候不用急着开，远远跟在后面就好，因为剧情里是固定追不上的，同时如果之前不记得用特殊能力，这里记得用够 7 秒。3. 遇到敌人攀上火车的剧情后，立刻切换成小查视角，这时候玩家不需要控制方向，小查自己会找路走，富兰克林则会自动跟在后面，等有提示后再换回富兰克林操作即可。

●错综复杂

金牌条件：1. 在 5 分钟内完成任务。2. 在和西门格斗时毫发无伤。3. 用偷袭打晕园丁。

难点提示：1. 这个任务的金牌是可以一次过完成的，不过玩家需要注意本作的格斗设计，在选择用拳头作为武器后，还要长按举枪键才会进入格斗状态，这个状态下是可以闪避敌人的攻击并反击的，活用这一点才可以在格斗中毫发无损地解决西门。因为任务本身没有保持车体完好的要求，所以开车时可以狂野一点，只要不撞车影响进度，怎么顺溜就怎么开。2. 潜入麦克的豪宅时有三个注意点，第一个是要按照提示进入潜行状态，然后摸到园丁身后按照提示揍晕他。第二个是爬进屋子里时不要进入吉米或崔西的房间，避免被发现。最后则是在楼下时认准车库所在的地方，从走廊进入，在吧台处和网球教练乱搞的亚曼达是看不到富兰克林的。



●其父其子



金牌条件：1. 在 10 秒内接住挂在船帆上的吉米。2. 毫发无损地把亚曼达的车子送回麦克家。

难点提示：1. 这个任务虽然没有什么很刁钻的任务要求，但刚开始的时候玩家可能会死上好几遍，一来是稳着车让富兰克林攀上船就算是第一个难点，然后玩家要一边开车一边用枪射击船上骚扰富兰克林的匪徒。最后还要赶在千钧一发之际立刻冲到船帆所在之处接住快掉下来的吉米，难度颇高，怕失败的玩家可以分开两次完成，第一次好好开车把修好的车送回家，第二次才来尝试快速救下吉米。

●误踩陷阱

金牌条件：1. 射击准确率至少在 60% 以上。2. 用爆头杀死十个敌人。3. 在生命值和护甲受到伤害最低的情况下完成任务。4. 在 10 分 30 秒内完成任务。

难点提示：1. 条件 1、条件 2 和条件 4 可以一起完成，但如果搭上条件 3 就蛋痛无比，建议大家分开两次搞定。2. 在到达仓库之前没有什么难点，到达后剧情没多久就开始战斗，建议这里换用霰弹枪，敌人靠得近就直接盲射，靠得远就趁着对方火力空白立刻探身去射，只要对准脑袋来一发，十有八九可以爆头。3. 下楼梯时会有一个敌人出现偷袭，可以躲在楼梯上层，慢慢走，等拉玛和史崔奇自己走下去杀死敌人。4. 仓库部分的战斗比较凶险，一跑进里面就得立刻躲进掩体并用盲射解决靠近的敌人。步步为营杀光敌人后不要立刻冲去出口，躲着右边的火焰慢慢靠近，会有敌人在出口处冒出来，躲在掩体后料理掉就好。5. 来到出口后对面门会立刻冲出两个敌人，所以最好端好枪立刻轰死他们，不然就有受伤的风险。6. 来到室外立刻举枪，锁定直升机就打，起码要把枪手打下来，然后再解决驾驶员。7. 最后甩掉警察的时候记得善用富兰克林的特殊能力，最好是逆向行驶，保证能力槽恢复的同时记得小心躲开警车设下的扎胎钉。安全躲到通缉消失就可以回家完成任务。

●婚姻咨询

金牌条件：1. 在冒险野牛车受损最轻的情况下到达网球教练的藏身处。2. 在 5 分 30 秒内完成任务。3. 在载具上时开枪杀死 3 个敌人。

难点提示：1. 一开始追杀网球教练是绝对追不上的，所以为了不让车子受损，还是请安全驾驶吧。2. 之后的难点就是在急速行驶当中射死三个敌人，尽量朝着车窗打，陆续会有三辆车来追杀玩家，留给玩家杀的人是足够多的。3. 最后记得换回麦可开车回家，不然如果由 AI 自己开车会慢得要死，任务时间就赶不上了。

●掌上明珠

金牌条件：1. 驾驶小海鲨水上摩托时达到极速。2. 踩单车时没有从车上摔下去。3. 从码头上一分钟内游到游轮处。

难点提示：1. 单车算是游戏中比较好操纵的载具了，只要不一头撞在什么障碍物上是不会摔下来的，所以玩家只要谨慎一点即可。2. 到达码头后，操纵麦可跳下水，然后就猛打奔跑键让他一刻不停地游向游艇，绝对是可以在一分钟内到达的。3. 因为麦可没有富兰克林那样的特殊能力，所以驾驶小海鲨部分会比较凶险，一开始的复杂水道要看好地图来开，必要时可以按暂停看好路再开，甩掉敌人后在海面上奔驰一下，到达最高速后就可以开回沙滩旁结束任务。



游戏人生：有次纱迦不小心开车撞到一辆跑车，那家伙骂骂咧咧地下车，一看到我手里的枪就缩了，转头对着车里的老婆大喊：“老子说今天不出来你偏要出来，这下还得修车！”——貌似生活这样的事情也挺多的，很多人遇到不顺心的事，首先第一反应都是先找身边亲近的人发泄，而不是找元凶算账。在游戏看到这熟悉的一幕还真是讽刺啊！



●交换条件

金牌条件：1. 在 8 分 30 秒内完成任务。2. 在 32 秒内关闭电脑上的所有垃圾广告窗口。

难点提示：1. 这个任务没有什么真正意义上的难点，不过要达成金牌条件 2 需要知道两个事情，一个是摇杆操纵鼠标时其实是一格格移动的，所以玩家要在靠近窗口关闭键时一下下推动摇杆，让其快速被移动到关闭按钮上，那样才能够高速关闭窗口，第二个是杀毒软件只有在关闭所有窗口后才可以运行。掌握这两点，第二个条件很容易达成，之后只要动作快一点，金牌手到擒来。

●侦查珠宝店

金牌条件：1. 在 8 分钟内完成任务。2. 在一张照片中拍摄到店里的三个安保设施。

难点提示：1. 要令这个任务拿金牌变得简单，有两点，一个是进入店内后立刻对着保安左方不远处有着警报器的大门拍一张照片，里面要包含摄像头和通风口，另外一个则是在爬到楼顶后，可以在最高处附近看到一个突出的阳台，从梯子爬到这个下方的阳台处，然后直接跳下楼，角色不会摔死，但会省掉不少下楼的时间，加快完成任务的速度。

●好丈夫

金牌条件：无

难点提示：1. 来到任务地点会发现警官正在和店员争吵，而他们身后停着的警车里就坐着被逮捕的亚曼达，机不可失，直接开走警车吧。只要躲过警察通缉并把亚曼达带回家就可以拿下金牌。

●珠光宝气前置任务1（巧妙路线）

金牌条件：1. 在不被发现的情况下偷走除虫大师厢型车。

难点提示：1. 除虫大师厢型车所在的仓库有两个入口，一个在靠内陆的一边，一个靠着海岸，从海岸那边开车到附近，下车后从后门潜入，就会看到另外一边门处有两个看着外面背对玩家的除虫工人，而这一边入口处有一个在检查厢型车后部货箱的工人，也是背对着玩家，所以只需要潜行到这个工人身后，将他敲晕，然后悄悄把车子倒退着开出大门，就可以不惊动在另一边大门处的两个除虫工人安然离开。



●珠光宝气前置任务2（巧妙路线）

金牌条件：1. 击破运输车后门获得催眠瓦斯。

难点提示：1. 运输车的目标很明显，但要达成任务所说的条件，当街开枪风险有点高，建议是先把车抢过来，躲开警察通缉，然后在一个僻静的角落瞄准车门中央射击，取得催眠瓦斯。注意射击一次是打不开门的，要多射几枪。

●珠光宝气前置任务3（强攻路线）

金牌条件：1.2 分钟内降低通缉度。

难点提示：1. 虽然任务说是偷，但其实基本就是明抢，这台车里面有着四个全副武装的警察，直接开战不太明智，可以先用一台车在他们前进路上横着变成路障，然后以车本身为掩体，在警车靠近时立刻探身并发动麦可的特殊能力，对着车窗连射，争取在四个警察离开车子前先解决前排的两人，然后缩回掩体，等后座两人下车后杀死他们，接着就抢车拼命逃亡吧，因为玩家处于三星通缉，所以警察还会派出直升机来搜索，最好躲进如室内停车场这类相对封闭的空间中躲开他们的视野范围。



●珠光宝气

金牌条件：1. 在 50 秒内偷走所有珠宝。2. 在任务最末尾的追逐战中保护富兰克林。3. 偷走全部 20 个玻璃柜里的珠宝。

难点提示：1. 本任务能否获得金牌和挑选进行抢劫任务的人员有很大关系，所以请千万不要雇用低廉但能力不高的黑客，确保有足够时间盗窃珠宝，而且动作要快。枪手不需要战斗，但会和玩家一起扫荡店里的珠宝，如果条件允许，也请雇用专业人士，起码可以保证逃跑途中不会翻车。2. 任务当中比较有风险的一步是操纵富兰克林把催眠瓦斯投进通风口，最好把准星对准通风口投掷，投掷物落点或稍微偏上一点，应该会刚刚好落进去，如果第一次不行，记得修正投掷路线，催眠瓦斯有足足五个，理论上是足够的。3. 如果枪手在逃跑时犯二翻车，记得要开启特殊能力，开过他掉下的珠宝袋，回收好，然后再设法逃离，可以挽回损失。4. 最后保护阶段多利用大车优势撞翻警车就好，然后按照提示保护好三个开摩托的同伙，就可以搞定任务分赃了。5. 如果玩家是走强攻路线，那么内容会更简单一些，直接杀进珠宝店就好，同伙方面最好还是选专业人士，二货们便宜，如果熬过了任务还会得到成长，但会经常性掉链子，玩家需要自行承担风险。

●菲利普先生

金牌条件：1. 杀死所有逃跑的飞车族。2. 用爆头方式杀死 12 个敌人。3. 在 12 分钟内完成任务。4. 对欧铁佳的拖车造成的破坏超过 5000 美元。5. 在追逐中撞死开摩托的泰瑞和克雷。

难点提示：1. 条件 5 可以在碰到两个飞车党后立刻完成，他们坐在车上无遮无挡，直接驾车开枪杀死即可。2. 追逐厢型车到达目的地后就是考验玩家的时候，崔弗虽然有特殊能力可以免疫伤害，但是持续时间是有限的，而营地中会涌出不少敌人，如果想要完成条件 3，那最好放弃条件 1 和条件 2，留到下一次再来完成，避免死亡后需要使用检查点。同时杀敌时记得不要随便深入，先清光身边的敌人，再朝着营地深处推进，不然杀到一定程度时飞车党逃窜就不好追杀了。3. 最后记得踩紧油门后才撞向欧铁佳的拖车，造成足够的经济损失。

●崔弗·菲利普企业

金牌条件：1. 杀死 32 名敌人。2. 在生命值和护甲值受到最小伤害的情况下完成任务。3. 破坏六辆载具。4. 在 4 分 30 秒内完成任务。

难点提示：1. 这个任务需要玩家提前备一些手雷，不然很难兼顾条件 1、条件 3 和条件 2. 玩家位于高地，从战略上来说很有利，加上崔弗有特殊能力护体，大可以在探出掩体前开启，然后在缩回掩体后解除。杀敌要积极，不然要凑够 32 个敌人颇有些难度。同时记得在杀死冲进大门的敌人后立刻冲出户外击杀驾车逃跑的敌人，不然人数有可能会杀不够。

●焦虑小罗

金牌条件：1. 用爆头方式杀死 5 名敌人。2. 在 12 分 30 秒内完成任务。3. 在和小罗的飞机竞速中获胜。4. 飞过返程路上任意六座桥的桥底。5. 俯卧在机翼上时杀死所有出现的飞车党。

难点提示：1. 完成条件 1 可以在掩护小罗潜行时达成，不用急，等着敌人站稳时立刻爆头即可。2. 条件 3 和条件 4 其实可以一起达成，不过倒是有可能和条件 2 冲突，毕竟第一次尝试的时候有可能会坠机，加上这个任务本来要求就比较多，所以分开两遍完成会轻松一些。3. 条件 5 不算难，但要记得崔弗在飞机上时用枪是没有自动锁定的，加上这个任务不需要射击准确度，尽情扫射吧。

淡定面对：游戏中玩家可以拦下有乘车的出租车，把乘客赶走后直接自己坐，这出租车司机倒是淡定，还微笑着问玩家要去哪。



●冰毒迷宫

金牌条件：1. 用爆头方式杀死 10 名敌人。2. 在生命值和护甲值受到最小伤害的情况下完成任务。3. 用一发子弹杀死两个敌人。4. 在准度达 80% 的情况下完成任务。

难点提示：1. 这个任务一开始可以安静地狙杀几乎所有敌人，但某些敌人需要良好的角度才可以达成，因为要一枪狙杀两个敌人，正好也可以完成条件 3.2. 其余三个条件需要小心才能达成，尤其是条件 2，如果在杀进屋子时不注意，很容易会被敌人的攻击重创，记得多用霰弹枪盲射杀死敌人。3. 最后，烧屋子的时候别忘了要一直保持汽油的路线能够联通起来，不然无法进入任务下一步。

●重修旧好

金牌条件：1. 以爆头方式杀死 5 名敌人。2. 在不被发现的情况下摧毁所有拖车屋。3. 在生命值和护甲值受到最小伤害的情况下完成任务。4. 一次性摧毁所有拖车屋。

难点提示：1. 这个任务中条件 2 和条件 4 是可以一起完成的，但条件 1 和条件 3 略有冲突，不过如果玩家善用崔弗的特殊能力，倒也可以达成。2. 一开始到达飞车党营地后会看到五个需要炸毁的拖车，建议先从左边开始，但解决最上方的拖车后不要摸到最右边，而是先解决位于营地中央的拖车，不然在从右边的拖车前往中央时有很大机会会被从某个拖车中突然涌出的飞车族发现，破坏金牌条件。3. 炸掉屋子后会有飞车族逃走，个人建议玩家如果有机会，在之前潜行时就用消音手枪爆头解决一些落单的敌人，接下来再爆头杀掉这些逃跑的敌人，爆头数应该是刚刚好。

●出名或出丑

金牌条件：1. 驾驶魅影车达到极速。2. 在追逐过程中全程紧跟雷兹罗。3. 干掉活动策划。4. 不让拖车出现脱钩情况。

难点提示：1. 驾车到达活动中心后，别忘了给那个唧唧歪歪的活动策划一拳，完成条件 3。2. 之后的三个条件都和追踪雷兹罗有关，但条件 1 和 2 跟条件 4 有点冲突，为了达到最大速度，放掉后面的拖箱会很有帮助，所以玩家可以考虑分开两次来完成这个任务。

●饭店暗杀行动

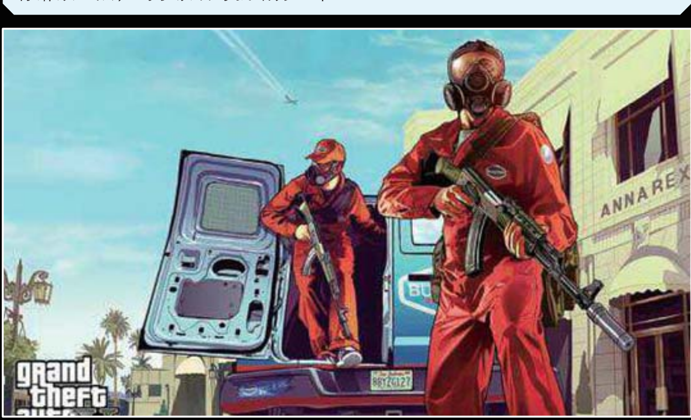
金牌条件：1. 用狙击枪暗杀目标。

难点提示：1. 拿金牌的方法很简单，到达目标所在地，爬上旅店对面的停车场顶层，攀上对着酒店的边沿，然后用狙击枪对准停在酒店门前的车子，等目标一出现就一枪爆掉他头，然后转头用停车场的小楼梯离开即可，只要狙击枪有装消音器，甚至不会引起警察追捕。

●多重暗杀行动

金牌条件：1. 尽快杀死所有目标。

难点提示：1. 任务标准配置武器仍然是狙击枪，消音的最好。第一个目标单独在健身，到达后远远爆头即可。第二个目标在船上和女友亲热，找个好角度一枪杀死两人。第三个目标麻烦一点，到了以后寻找路旁一个黄色的高塔，爬楼梯上到第一个平台处，面向目标所在地，他就是那个乘坐吊梯在大楼外擦玻璃的工人，等他开始擦窗后爆掉他的头。最后一个目标正在驾驶摩托行驶，用富兰克林的能力配合直接开车撞死他即可。



●死里逃生

金牌条件：1. 在准度达 70% 的情况下完成任务。2. 以爆头方式杀死 14 名敌人。3. 在 9 分 30 秒内完成任务。4. 利用麦可的特殊能力杀死 4 名敌人。5. 在生命值和护甲值受到最小伤害的情况下完成任务。



难点提示：1. 一开始装死时不要等太久，不然验尸官就真的帮麦可开膛破肚了。2. 条件 5 相当难达成，因为环境的关系麦可经常会被 IAA 特工偷袭，所以建议最好和其他四个条件分开来达成，可以省掉不少功夫。3. 杀出验尸处的难度不高，记得到达需要射破窗户的地方先去地图上标示的绿点处拿取自己的武器。之后只需要甩掉警察然后回到目的地即可。

●三人成伍

金牌条件：1. 在 7 分 30 秒内完成任务。2. 在准度达 60% 的情况下完成任务。3. 用爆头方式杀死 10 个敌人。

难点提示：1. 这个任务条件看似比较苛刻，但难的地方主要是在直升机的控制上，其余事情倒还好应付。同时这个任务里玩家会第一次学会真正的任务中随时切换角色，所以注意好声音提示和右屏幕下方的提示。2. 在麦可挟持了目标后，换上富兰克林，不用急着开枪，瞄好敌人再动手，他们都站得很稳，爆头还是很容易的。3. 等提示可以换麦可后立刻换，因为此时敌人动得很厉害，不再适合用狙击枪对付了，操纵麦可直接用他的特殊能力将敌人一一爆头。4. 有直升飞机向富兰克林飞去时，不要管枪手，集中注意力狙杀驾驶员就可以解围。5. 驾驶直升机逃离阶段请换用麦可，可以让崔弗自动驾驶直升机，安全度比玩家自己开要高，不过要记得这个时候也是算射击准度的，所以不要乱扫，瞄准了直升机的驾驶舱扫，解决驾驶员就等于解决问题。击落所有直升机后记得自己操纵崔弗，这样可以飞快点，省时间。

●毒窟逃亡

金牌条件：1. 在 7 分钟内完成任务。2. 在准度达 70% 的情况下完成任务。3. 用爆头方式杀死 12 个敌人。

难点提示：1. 这个任务要拿金牌不难，不过要保证完成条件 1 和条件 2，就要谨慎选用武器，同时记得及时在富兰克林和崔弗之间切换，通过互相配合来击杀龟缩在掩体后的敌人，至于爆头那是标准程序了，就不多说了。2. 记得哪怕敌人有增援都不要随意往后跑，不然很容易被判定为失败。警察来了之后跟着拉玛的指示跑。抢到小海鲨后跟着拉玛开，直到众人要分头跑路后沿着海岸开，从警察手中逃掉即可。

●依计行事

金牌条件：1. 在不让审问目标心跳停止的情况下的完成任务。2. 电击审问目标。3. 拔掉审问目标的牙。4. 用扳手打审问目标。5. 对审问目标执行水刑。

难点提示：1. 任务本身难度很低，就是按照审讯得到的情报来寻找目标而已。不过想要令目标心跳不停止，就得搞清楚不同审问手段之间的差异。如果按照金牌要求轮流使用四个审问手段，那被审讯人肯定会心跳停止，所以最简单的方法就是先在第一次过程中使用四个审问手段，找到正确的目标。然后在第二次进行任务时直接杀掉目标，就可以在审问目标心跳停止前解决任务。

●探查港口

金牌条件：1. 在 20 分钟内完成任务。2. 不损坏货柜地完成运货柜任务。3. 按照提示拍摄三张轮船上的照片。4. 不引起码头骚动地完成探查任务。

难点提示：1. 这个任务没有战斗部分，所以是很简单的，不过玩家在第一次执行时因为手法不熟悉，所以很可能无法在 20 分钟内完成，建议玩家在第一次进行任务时，最好保持安静不引起警戒，并好好地完成货柜运输和照相片任务即可。第二遍把事情都快速完成一次，就可以把金牌手到擒来。2. 注意开货车的时候不要急转弯和放开货柜，丢了货柜会强制要求玩家重新连接上，极其浪费时间。

子弹时间：其实富兰克林也可以使用子弹时间射击，但是前提是他必须呆在车上。



●抢劫梅利威瑟前置任务1（轮船路线）

金牌条件：1. 在 8 分 30 秒内完成任务。2. 在不登船的情况下偷走潜水艇。

难点提示：1. 完成这个任务有个快速方法，而且是获得金牌的直接途径，那就是拿起玩家自己的消声狙击枪，直接跑到轮船挂着潜水艇的那一边，然后把挂着潜艇的缆绳——打断，等着潜水艇落入水中后直接进去驾驶，开到目的地就算是完成任务。

●抢劫梅利威瑟前置任务2（海港路线）

金牌条件：1. 在 5 分 30 秒内完成任务。

难点提示：1. 这个任务需要玩家进入军事基地去盗窃直升机。比起直接杀进又是坦克又是各种士兵的基地，还是用崔弗自己本来的直升机前往基地抢夺直升机比较靠谱，记得靠近基地之前保持低飞，不被雷达侦察，然后直接降落在目标身旁，崔弗跑出直升机后直接登上目标，开出基地之外。之后会有一架军用直升机前来追杀玩家，尽全力甩掉它就可以前往目的地了。

●抢劫梅利威瑟（轮船路线）

金牌条件：1. 用爆头方式杀死 12 个敌人。2. 在准度达 80% 的情况下完成任务。3. 用偷袭方式杀死 12 个敌人。4. 在 60 秒内找到轮船残骸中的容器。5. 让麦可在不被发现的情况下进入轮船内部。

难点提示：1. 这个任务中条件 1 和条件 3 是可以共享杀死的敌人的，而如果两个条件都可以达成，那条件 5 也基本完成了，之后只要在水中看准容器的灯光并迅速游到旁边，并保证命中率即可。2. 一开始的潜行部分最好完全用富兰克林解决，处理起来比麦可简单。3. 最后水下部分麦可需要按照小地图中的声纳波纹来寻找目标，过程很简单，时间是足够的，之后用崔弗操作潜艇拿走物品带回目的地即可。

●抢劫梅利威瑟（海港路线）

金牌条件：1. 杀死所有追击的梅利威瑟佣兵。2.2 分钟内找到容器。3. 在 14 分 30 秒内完成任务。4.4 分钟内摆脱追击的梅利威瑟佣兵

难点提示：1. 比起轮船路线，海港路线要直观一些，不过玩家需要达成金牌遇到的麻烦会多一点，例如一开始就要用直升机把潜艇运输到目的地，过程需要一点时间适应。2. 到达目的地后，用潜艇配合手机上的搜索程序寻找容器。只要玩家靠得足够近，目标就会在地图上标出来。3. 潜艇获得容器后，玩家又要操纵直升机勾起潜艇逃走，期间会有梅利威瑟佣兵驾驶直升机来追击，解决掉他们来完成条件 1 和条件 4，最后把潜艇带回机场就算是完成任务。

●拖车

金牌条件：1. 在 3 分钟内完成任务。2. 让拖车毫发无损地回到任务地点。3. 驾驶拖车达到极速。

难点提示：1. 拖车驾驶手感很硬，玩家们如果是第一次开估计难免磕磕碰碰，除了要善用弗兰克林德的特殊能力闪避拦路的车辆，还要记得利用遇到的直路尝试着把拖车开到最高速。

●连身工作服

金牌条件：1. 在 30 秒内买完所有服装。2. 为三个角色各买一套不同颜色的服装。

难点提示：1. 这个任务没任何难度，但是金牌要求有违人性，玩家需要在进入商店后按照服装的排列顺序毫不犹豫地买下前三款，就可以在达成条件 1 的同时也达成条件 2 了。

●面具

金牌条件：1. 在 20 秒内买完所有面具。2. 为三个角色各买一个白色曲棍球面具。

难点提示：1. 和上一个任务一样，如果玩家不知道条件肯定半个条件都达成不了，白色曲棍球面具在购物菜单的较下方，选中后连按三回买三个就可以拿到金牌了。

●垃圾车

金牌条件：1. 在 5 分钟内完成任务。2. 将垃圾车毫发无损地送到目的地。3. 将垃圾车开至极速。

难点提示：1. 这个任务虽然可以用富兰克林来执行，所以驾驶难度要低一些，但抢来垃圾车后会引来警察，想要靠这车子安全地躲开警察追捕，就要不走寻常路，拐弯抹角地走小巷子躲开警察的视线，等通缉过去后开回目的地即可，不过三个条件都是给玩家添堵，第一次玩可以放开手脚来开垃圾车，起码要完成条件 1 和条件 3，第二遍再来考虑条件 2。

●平安喜乐

金牌条件：1. 在 15 分钟内完成任务。2. 不出错地完成第一个瑜伽动作。3. 不出错地完成第二个瑜伽动作。4. 不出错地完成第三个瑜伽动作。

难点提示：1. 这个任务如果有什么算得上难点的地方，那就是瑜伽的操作，其实在动作与动作之间，玩家最好不要松开摇杆推动的方向，而是跟着箭头指示移动摇杆，直到两个摇杆的指向箭头都变成绿色为止。相比起来，维持呼吸的按键就简单多了，长按直到提示松开后放手即可。玩家如果第一次玩有可能会出现失误，但总体来说还是很简单的，而且动作的指令也是固定的，所以第二遍玩应该就可以了顺利通过了。2. 在幻觉中飞翔时记得摇杆前推快速坠地，可以节省时间。

●闪电突击



金牌条件：1. 控制崔弗打下直升机。2. 以爆头杀死 12 个敌人。3. 在准度达 60% 的情况下完成任务。4. 切换 10 次操控角色。

难点提示：1. 任务前期的操作要求不高，玩家只需要停好垃圾车，然后控制富兰克林用拖车撞翻厢型车即可。之后记得立刻下车，然后把粘弹黏在厢型车的后门上，弹药有限，不要乱丢，如果全部没丢在门上就算是失败了。2. 这个任务鼓励玩家多切换角色，事实玩家也的确需要这么做，其中操控崔弗时记得要打下警方的直升飞机，而富兰克林因为经常四面受敌，要记得多多换成操纵他来救场。场景中有一些爆炸物，要记得多加利用，而且不要靠近到这些爆炸物附近，免得被波及。

●天王老子

金牌条件：1. 在 10 分钟内完成任务。2. 用偷袭方式杀死 3 个敌人。3. 在与洛科的战斗中毫发无伤。4. 毫发无伤地降落直升机。

难点提示：1. 这个任务的时间算是比较紧，加上偷袭杀死敌人可以更快前往目的地，所以进入目的地后沿着铁梯爬上屋顶，先用消音手枪杀死一个背对玩家的敌人，再爬上一层后，会有两个敌人从门中走出，趁着他们走过时发动麦可的特殊能力一起爆头即可。2. 和洛科战斗时不要客气，一开始就猛攻，可以直接把他困在角落里一顿狠打，让他没有还手之力地就直接被揍翻。3. 直升机上的两个家伙都是软蛋，不用搞太高难度的飞行，找附近两条比较高的桥在下面飞过去就可以“说服”他们。4. 直升机降落需要一点提前量，不要降得太快，不然坠机的话可就前功尽弃了。

●胆大妄为

金牌条件：1. 驾车穿过两台货车之间。2. 驾车穿过两台公交车之间。3. 跟着崔弗闯过隧道。4. 在 12 分钟内完成任务。5. 在竞速中使用富兰克林的特殊能力。

难点提示：1. 总体来说，富兰克林的车子性能还是比不上两个富二代的，所以玩家不需要超越他们，紧跟着就好，记得要利用特殊能力安然通过两台货车和两台公交车。2. 变成控制麦可后要注意，一看到崔弗说要追另一个富二代并变道就立刻紧跟着他，不然就无法达成条件 3 了。3. 抢下车子后，选一个人高速开回目的地，富兰克林有特殊能力，但崔弗和麦可开着两个富二代的超跑，各有千秋，玩家可以自行决定。

巧打飞机：经实践证明，其实榴弹打直升飞机的命中率比RPG还要好，当然玩家得算上榴弹的抛物线误差来射击。

www.dooland.com



●凶残暗杀行动

金牌条件：1. 在不惊动警察的情况下完成任务。

难点提示：1. 究极简单的任务，停车在妓女工作处附近远远监视，目标一出现，直接用狙击枪爆头秒杀即可。

●巴士暗杀行动

金牌条件：1. 用巴士暗杀对方。

难点提示：1. 暗杀方法有点特殊的任务，一开始乖乖开公车，看到目标出现后，会有剧情发生，他会抢走一辆单车骑着走，稳稳地开着公车追上去，连人带单车一并碾过去就可以完成。

●天网恢恢



金牌条件：1. 将 Z-Type 跑车毫发无损地送到目的地。2. 聆听三次对话。3. 第一次侦查就找到查德所在的位置。

难点提示：1. 这一次任务的操作比较特殊，玩家不需要操纵直升机，只需要操纵辨认摄像头。除了用 RT/R2 来辨识目标身分，玩家还可以用 RB/R1 来偷听目标的对话，记得要起码偷听三次。2. 辨认出目标后，他会去取车并逃走，拉远镜头追踪他，他会最终逃进停车场。为了完成条件 3，请玩家在热成像检测时把镜头移到最左方，找一个乘坐车子姿势是向着玩家直升机方向的人影，那个就是目标。3. 操纵富兰克林将目标逼出车外，记得给他一下老拳，不然这家伙会报警，让玩家完成条件 1 变得很困难。

●飞行事故

金牌条件：1. 驾驶桑切斯摩托达到极速。2. 在追逐过程中不要从摩托上掉下来。3. 用三发射击打下飞机。4. 在 9 分 45 秒内完成任务。

难点提示：1. 虽然内容不算很复杂，但这个任务的金牌条件算是颇为苛刻，一来玩家驾驶桑切斯摩托时需要非常稳定，而偏偏驾驶者又是没有特殊驾驶能力的崔弗，所以需要十二分谨慎。而三发射击打下飞机看似困难，但其实可以用麦可的特殊能力轻松搞定。2. 追逐飞机途中会遇到有可以跃过一辆拦路火车的高台，但如果觉得自己速度不够，可以干脆绕过火车头直接追过去。



●以小吃大

金牌条件：1. 在准度达 80% 的情况下完成任务。2. 驾驶岩魔吉普车从飞机上离开。

难点提示：1. 这个任务内容很疯狂，不过要达成还是不太难的，首先驾驶撒药飞机靠近运输机时记得要上下飞，躲避敌人的 RPG。之后冲进机舱里就是单纯的杀戮，为了保证精准度，最好用霰弹，配合崔弗本身的特殊能力，要杀死一群雇佣兵还是很简单的，就是要小心不要被松开的吉普车撞下飞机就好。2. 挟持飞机并飞行一段距离后就会被战斗机追上并最终击破引擎，在此之前记得要飞得足够高，不然崔弗没有足够的高度跳伞，而在引擎被击破后再飞就来不及了。3. 等到可以跳伞时操作崔弗往左一看就能看到一台岩魔吉普车，上车开出飞机外，再于合适的时候离开车子跳伞即可。

●抢劫佩立托计划

金牌条件：1. 在 3 分 30 秒内开到银行处。2. 在回到安非他命实验室的竞速过程中获胜。

难点提示：1. 这个任务纯粹就是竞速，没什么难点，但因为麦可和崔弗都没有驾驶特殊能力，所以虽然车要开得快，但也要悠着点，别撞了浪费时间。

●弱肉强食

金牌条件：1. 在准度达 70% 的情况下完成任务。2. 在 9 分钟内完成任务。3. 用爆头方式杀死 3 名敌人。4. 不要杀死任何动物。

难点提示：1. 任务一开始操纵富兰克林紧跟敌人，一开始的马路很好走，但后面的山路比较险，记得用特殊能力和减速来对付一些急弯，过一会儿就会触发剧情。2. 搜索森林热源需要拉近镜头才可以看出到底对方是人还是动物，记得善用麦可的能力来将目标暴头，完成条件 3，同时不要乱开枪，避免误杀动物或令准度太低而失去获得金牌的机会。3. 解决两个人后，最后一个敌人会对直升机发射 RPG。进入富兰克林视角后换成操纵小查，然后等它把富兰克林带到目标所在地后用狙击枪爆头杀死对方即可。

●金戈铁马

金牌条件：1. 以爆头方式杀死 5 名敌人。2. 使用粘弹制造陷阱挡下车队。

难点提示：1. 目标是一个车队，会在路上慢慢行驶，玩家需要提前赶到他们必经之路上，埋好炸弹，在他们靠近时引爆，然后善用麦可的能力爆掉五个护送士兵的头，最后开着军用运输车离开。

●抢劫佩立托

金牌条件：1. 发射超过 4000 发子弹。2. 在准度达 50% 的情况下完成任务。3. 在 16 分钟内完成任务。4. 在佩立托湾造成超过 100 万美元的损害。

难点提示：1. 这个任务内容很爽，不过条件 1 和条件 4 却与条件 2 有点儿冲突，玩家最好在尽情享受火神机枪的强大火力时别忘了精准度，并记得要对各种载具狠下杀手。2. 到操纵富兰克林时，记得先把车子方向调正，然后将铲斗压到最低，这时候如果有敌人的车辆拦在面前，只要推前左摇杆控制铲斗直接掀翻车子即可。3. 杀进工厂内部后可以考虑换上精度更高的武器，一路杀过去，注意保护没有穿重甲的富兰克林，最后防守战时坚持到火车到来任务就算顺利完成了。

●覆车之轨

金牌条件：1. 在 11 分 30 秒内完成任务。2. 驾驶桑切斯摩托达到极速。3. 第一次高台跳跃就跳上火车。

难点提示：1. 崔弗没有特殊驾驶能力，所以一次高台跳跃就跳上火车是颇有难度的事情，各位玩家只能多试几次了，而且记得上车后不要开太快，免得拐不过弯来掉下去。其余两个金牌条件倒是没有什么难度。2. 到了操纵麦可的时候，记得在船上也可以投掷粘弹，镜头大概对准车厢货柜的门即可。3. 崔弗有特殊能力免疫伤害，所以对付袭来的敌人还是挺容易的，不过记得要小心从火车来时方向袭来的直升机和跳伞的敌人，对方火力很猛。——杀死敌人后等着麦可把船开到身边再上船离开即可。

●不法勾当

金牌条件：1. 使用电击枪击倒 8 个敌人。2. 以爆头方式杀死 15 个敌人。3. 在准度达 70% 的情况下完成任务。4. 在 13 分 30 秒内完成任务。

难点提示：1. 当玩家获得生化武器样本后会开始逃离秘密基地，这时候麦可手里拿的就是电击枪，这枪不需要爆头，只要击中敌人身上任何位置都可以令其被电倒，但射程很有限，所以玩家在必要时需要活用麦可的特殊能力在掩体之间安全挺进，然后电倒敌人。2. 来到接近室外的出口后会有大量敌人出现，这时候就换回普通枪械努力爆头吧，要爆 15 个敌人的头是挺不容易的事情，记得多用特殊能力帮忙。

●工地暗杀行动



金牌条件：1. 击落目标的直升机。

难点提示：1. 目标所在的工地被保安重重包围，可以先不用从正门进入，绕到右方侧面，会看到一个升降梯，前方只有一个保安，用消音手枪隔着栅栏秒掉，乘搭电梯来到上层，然后一直杀到顶层，这时候目标会在地面留下几个保安，自己乘搭直升机逃走，先换上榴弹枪或 RPG 轰掉直升机，之后就可以不理会其他敌人直接乘搭电梯逃走了。



●谍影重重

金牌条件：1. 在受到最小伤害的情况下把 JB 700 送到目的地。2. 驾驶 JB 700 达到极速。3. 用偷袭打晕演员来获得戏服。4. 在知道弹射座椅功能后的 10 秒内使用。5. 驾驶 JB 700 逃走时碾过演员。

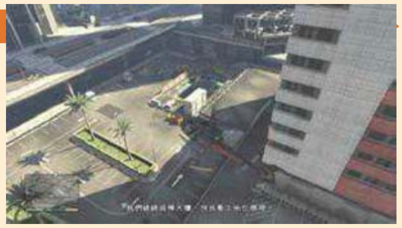
难点提示：1. 爬进片场，按照提示来到演员所在处，偷袭他将其打晕，就可以获得戏服。2. 跑到车子旁，保安很快就会起疑，直接开车走吧，路上会看到被打晕的演员醒了过来，正迷迷糊糊地在路上走，撞飞他来达成条件 5.3. 看到任务提示后立刻使用弹射椅解决唧唧歪歪的女演员，然后就专心逃离警察追捕吧，记得要善用富兰克林的能力，不要让车体受到太大损伤。

●十全十美

金牌条件：1. 在 10 分钟内完成任务。

难点提示：1. 纯粹的跑路任务，玩家车如果开得快 2 分钟左右的解决问题了。

●劫前探路



金牌条件：1. 跟踪厢型车时没有被警告距离过近。2. 在 20 秒内找到工地坑洞。3. 跟踪厢型车时从桥下飞过。4. 跟踪厢型车时从隧道中飞过。5. 在 11 分钟内完成任务。

难点提示：1. 因为直升机飞行速度不稳定，所以玩家要完成条件 1、条件 3 和条件 4 是挺痛苦的一件事情，个人建议玩家可以在第一遍时专心完成条件 5，同时习惯一下直升机的操作，同时要记下工地坑洞的位置，这样第二遍就可以尝试一次过完成前面四个条件了。2. 追踪时如果失去了车队的踪迹，记得按 B 键 / ○键进入追踪视角来追上对方。

●真相大白

金牌条件：1. 在 11 分钟内完成任务。2. 以爆头方式杀死 20 名敌人。3. 在准度达 80% 的情况下完成任务。

难点提示：1. 任务本身没什么特别内容，就是在墓地的一场战斗有点麻烦，因为离得远的情况下只有一把手枪的麦可很难把敌人爆头，所以可以配合特殊能力适当更换比较近的墓碑掩体，然后再爆掉敌人脑袋，并捡起他们掉落的突击步枪，之后事情就简单多了。

●排除万难

金牌条件：1. 在 12 分钟内完成任务。2. 让 JB 700 在低损伤的情况下完成任务。3. 用 JB 700 的鸡爪钉解决三辆警车。

难点提示：1. 任务本身的内容简洁明了，比较令人讨厌的是每次成功用鸡爪钉解决警车时游戏都会进入特定视角，非常影响驾驶，所以必要时请用上富兰克林的特殊能力，才能够在保证 JB 700 本身完整性的情况下完成任务。另外记得之前开货车的时候也不要磕磕碰碰浪费时间，条件 1 虽然不算苛刻，但也不算轻松。

●任人宰割

金牌条件：1. 切换角色操纵权不超过三次。2. 在准度达 70% 的情况下完成任务。3. 以爆头方式杀死 10 名敌人。4. 在 3 分 30 秒内解救麦可。5. 不使用地图导航点寻找到麦可。

难点提示：1. 要完成条件 5 还是很简单的，反正开车的时候不影响使用手机，开着应用瞄着小地图走很容易就可以找到麦可的藏身处。因为任务限制换人，所以除非任务提示要换，不然绝对不要手贱换人。至于准度和爆头这种都是老生常谈了，有麦可本身的特殊能力辅助，爆掉 10 个敌人脑袋不成问题。

●洛科的故事

金牌条件：1. 在 3 分钟内完成任务。

难点提示：1. 麦可不是富兰克林，没有驾驶子弹时间，所以这个任务做起来有点恼人，最好是抓紧机会立刻就用驾驶射击打破洛科车子的轮胎，然后下车用枪械直接解决他和他的帮手。

●突袭FIB前置任务1（巧妙路线）

金牌条件：1. 检查所有驶出停车场车辆的车牌。2. 在不被发现的情况下完成跟踪清洁工。3. 在 9 分钟内完成任务。

难点提示：1. 难度极低的任务，金牌条件很简单，每台车驶出停车场时都按聚焦键看一眼车牌，然后远远吊着清洁工车子的后尾来到他家，进门触发剧情即可。

●一家团聚

金牌条件：1. 在 10 分 30 秒内完成任务。

难点提示：1. 纯剧情任务，金牌限时是绝对绰绰有余的，别在雷洛兹的 QTE 上花太多时间就好。

●突袭FIB前置任务2（巧妙路线）

金牌条件：1. 在 45 秒内离开工地。

难点提示：1. 任务看似要追踪设计师一段时间，但实际上只需要跟到电梯前，趁着四下无人偷袭打倒他，然后拿走提包离开工地即可，45 秒绝对够。

●爱女心切

金牌条件：无

难点提示：1. 任务没有难点可言，就是寻找并追击一个跟踪狂，找到他后发挥一下麦可的特殊能力，打爆车胎然后把这家伙一拳揍倒就完事了。

●法律问题

金牌条件：1. 在 5 分 30 秒内完成任务。2. 驾驶任何车辆达到极速。3. 在 2 分钟内降低通缉度。4. 用新闻视角驾驶车辆达 15 秒。

难点提示：1. 麦可不是富兰克林，所以这个任务里面要完成所有条件算是比较痛苦，但还没到不可能的地步。首先需要完成的条件 2 和条件 4，前者很容易，因为片场里就有不少好车，后者则比较考验玩家技术，要用特殊的视角来开车。2. 来到机场后不要忙着追杀茱莉，那不是目标，自保才是真理，所以不要跟得太近并注意各种突发情况，例如警车被飞机引擎吹飞等等，要是玩家被这些突发情况搞得车毁人亡，条件 1 就算是失败了，只能下次再来。3. 取得电影原盘后，直接开启机库中的穿梭机然后拼命往上空飞吧，只要躲过了警用直升机的视野，就有望在两分钟内脱离通缉状态了。

●突袭FIB前置任务3（巧妙路线）

金牌条件：1. 拨打 911 呼叫消防车。2. 将消防车毫发无损地送到目的地。

难点提示：1. 任务的金牌条件很简单，但建议玩家是先把一台汽车附近倒满汽油，然后电话呼叫消防车，然后在消防车到来前射击汽油令汽车起火。趁着消防员前来救火时，偷走消防车，可以更为安全地将其送到目的地。

●突袭FIB（巧妙路线）

金牌条件：1. 在 18 分钟内完成任务。2. 在氧气残余量高于 40% 的情况下逃出大楼。3. 在 3 分钟内拖完地。4. 在 30 秒内完成电梯井垂降。

难点提示：1. 这个任务本身倒是不难，惟一比较需要策略的有两个地方，一个是麦可刚开始去装炸弹时要勤奋拖地，但拖地有个规则，如果拖大团的污渍，除非之前拖把已经洗过，不然肯定会越拖越脏，所以这里的建议的策略是，把水桶放在两个污渍之间，擦完一个立刻洗拖把，然后再擦另外一个，如此一来速度可以加快，才有办法在 3 分钟内解决问题。第二个则是电梯井垂降，玩家可以选择用大幅度跳跃来快速垂降，但掉落的碎片会击中正在跳跃的玩家，所以要看好警告，不能猛按一通，卡着石块落下的空隙来下降才是最快的。2. 只要玩家不拖拖拉拉，氧气量是绝对足够的，甚至会高于 40%，而只要保持在战斗中不死，条件 1 也是手到擒来。





●突袭FIB（空降路线）

金牌条件：1. 不能杀死任何无辜的市民。2. 用爆头方式杀死 20 个敌人。3. 在准度达 70% 的情况下完成任务。4. 在 45 秒内黑掉 FIB 系统。5.19 分钟内完成任务。6. 准确地降落在大楼屋顶上。

难点提示：1. 这个路线比起巧妙路线前期准备要省事一点，但在金牌上的要求则更多，基本上包含了所有常见的金牌要求，包括限时、爆头、准度等等，所以玩家如果不是技高人胆大，那最好要做多玩几次本任务的心理准备。2. 一开始的降落部分记得要用同时按 LB/L1 和 RB/R1 的方式平稳降落，不然冲得太猛就没办法精准降落了。3. 闯进 FIB 服务器室后，开始玩黑客游戏，记得按照黑客的提示运行黑客程序。之后 FIB 特工开始进攻，在下载数据的过程中要进行防守，顺便完成条件 2 和条件 3。4. 逃离大楼后，视玩家选择的车手不同，情况也不同。差劲的车手只会搞来一台普通的商用车，一行人需要摆脱警察追捕。而专业车手会搞来一台急救车，一行人靠着载具可以直接在警察眼皮底下溜走。

●十面埋伏

金牌条件：1. 在 7 分钟内完成任务。2. 用爆头方式杀死 18 个敌人。3. 击落追击麦可的直升机。

难点提示：1. 虽然这个任务中崔弗会用狙击枪支援，但最好还是用麦可战斗，并善用他的特殊能力来爆掉拦路敌人的头，因为四处都有敌人，所以虽然任务时间很赶，还是请步步为营，不然死了就直接条件失败了。2. 在麦可驾车逃离时，敌人会有直升机追击，找个好位置下车后立刻开子弹时间，然后换上榴弹枪将其直接击落，就可以完成条件 3 了。

●兄弟有难

金牌条件：1. 以爆头方式杀死 18 个敌人。2. 在准度达 70% 的情况下完成任务。3. 操纵三名角色各杀死一个敌人。4. 在 13 分 30 秒内完成任务。

难点提示：1. 从角色性能上来说，崔弗更适合正面强攻，富兰克林则适合后方偷袭，所以玩家可以先把崔弗放到正门，然后操纵富兰克林绕到后方开始攻击，一开始后方的敌人甚至不知道正面正在受到攻击，所以玩家可以用消音武器偷袭，尽量在引起注意前多杀几个敌人，然后换回麦可远远地支援崔弗，当然最后也别忘了操纵崔弗杀敌，好完成条件 3。条件 1 和条件 2 如果不能一起完成，那就分开搞，没必要为难自己，毕竟这任务的战斗已经够混乱的了。

●崩溃危机

金牌条件：1. 在 6 分 30 秒内完成任务。2. 驾驶任何载具达到极限速度。3. 以爆头方式杀死 12 名敌人。4. 以爆头方式解决挟持亚曼达和崔西的雇佣兵。

难点提示：1. 戏院门前就有一台超跑，坐上去后要小心驾驶，避免撞车，不然很难达到极速。2. 到家后杀光楼下的佣兵，然后用子弹时间瞄准在楼梯上挟持亚曼达的佣兵，将其爆头。2. 楼上崔西房间也有一个挟持她的佣兵，如法炮制。3. 接着守着楼梯口，将会有几波佣兵袭来，先在楼梯放几个粘弹炸死来袭的佣兵，然后冲下楼杀到花园处，会有敌人的车子载着佣兵袭来，直接把车子炸了一了百了。等杀光敌人后回到屋子里，就等着看剧情吧。

●一百零一次家长指导



金牌条件：无

难点提示：1. 任务本身很简单，就是开车去吉米被挟持的地方，看到绑架他的人的车子后直接射爆对方的胎，驾驶员会四散而逃，带上吉米开车回家就好。

●大干一票前置任务1（巧妙路线）

金牌条件：1. 偷走一辆警用运输车并在 2 分钟内逃脱。2. 把运输车完好无损地送到目的地。

难点提示：1. 巨简单的任务，运输车就在拖车场隔壁，所以不需要从正门爬进去，直接在拖车场攀着办公室跳过对面，绕过在不停讲电话的警察，悄悄把运输车开走即可。

●大干一票前置任务2（巧妙路线）

金牌条件：1. 将电子邮件中描述的铁腕开到目的地。2. 将铁腕毫发无损地送到目的地。3. 在完成必要改装后购买额外项目，让改装花费超过 17000 美元。

难点提示：1. 条件 1 只要玩家偷邮件中标示的车，而不是街上随便抢一辆铁腕车就行。条件 2 就不多说了，条件 3 则需要玩家在改车厂处除了完成必要的改装外还购买一些额外的项目，例如涡轮和防弹车胎，将费用总额变成 17000 美元以上就好。其实额外项目的改装可以令玩家之后进行任务时变得更轻松，所以不妨全部都买了。2. 这个任务总共有三个，除了需要偷的铁腕所在地不一样，金牌条件是一致的。

●大干一票前置任务3（暴力路线）

金牌条件：1. 在 4 分 30 秒内完成任务。2. 不被察觉地偷走火车头。

难点提示：1. 很简单的一个任务，按照提示前往任务地点，就会看到地图上被标出来的两个红点，那就是两个火车站工人。不管玩家用什么方式，只要把他们干掉或打晕就基本上算是完成条件 2 了。之后尽快去改变铁轨方向，并操纵运送直升机运走火车头即可。

●大干一票前置任务4（暴力路线）

金牌条件：1. 在 5 分钟内完成任务。2. 不被察觉地偷走切割器。

难点提示：1. 要达成条件 2，需要前往任务地点的东方，这里有一个敞开的大门，里面有铁梯通往屋顶。这里有着良好的视野，玩家可以看到一台运货车和在后面货斗中的切割器。因为现场有一些工人和守卫，玩家要不就是谨慎地用狙击枪将他们一个个爆头，要不就是爬下去偷偷地一个个打晕，反正在确认没有任何人可以看到自己后，就开着运货车直接回目的地吧。

●大干一票（巧妙路线）

金牌条件：1. 以爆头方式杀死 20 个敌人。2. 施展少于 10 次路灯信号变换。3. 在准度达 60% 的情况下完成任务。

难点提示：1. 最后的这一次大劫案视玩家选的方式不同，难点也不一样。如果选择用运钞车来暗度陈仓，直到偷走 2 亿黄金并带到流浪者之家之前都是有惊无险。之后雇佣兵来袭，轮流操纵三位主角迎击即可。最后驾驶铁腕逃走时会有佣兵追击，不过任务中会默认让玩家操纵富兰克林，靠着他的特殊能力来逃过敌人追击是不成问题的。2. 在驾驶运钞车前往流浪者之家时会遇到一个小游戏，难度很低，就是通过操纵红绿灯来为运钞车创造安全的通道，如果玩家选择的是专业黑客，听她指示操作就可以了，但如果是二货黑客，请自求多福。同时这个任务中请不要频繁地变换交通灯，如果达到 10 次就无法达成条件 2 了。

●大干一票（暴力路线）

金牌条件：1. 以爆头方式杀死 20 个敌人。2. 在 16 分钟内完成任务。3.30 秒内把黄金放进火车中。4. 在准度达 60% 的情况下完成任务。

难点提示：1. 这个任务虽然暴力，但也挺有策略，玩家操纵麦可和选择的枪手们集合并假装抢劫银行后，就可以直接操纵富兰克林钻开银行的金库，然后入内，用粘弹炸开金库的闸门。2. 在同伴开始搬运黄金时，敌人的保安部队会来袭，这是完成条件 1 和条件 4 的好时机，之后哪怕等特雷弗开着飞机拿走了黄金还会有敌人出现，富兰克林没有战斗特殊能力，所以玩家记得要保证自己安全，避免因为死亡而无法获得条件 4。3. 特雷弗开直升机运输黄金的部分没有太大的难点，但是额外的黄金重量会让直升机变得很难操纵，所以原本就不习惯直升机操作的玩家要小心一点，避免出现坠机的情况。4. 在黄金被偷走后，玩家需要操纵麦可和同伴一起逃走，此时众人已经是 5 星通缉状态，所以战斗会有点凶险，注意跟随自己的同伴，他们会自动带路。期间会有警察的直升机和特殊部队围剿，不过富兰克林也会加入逃亡队伍，在麦可和富兰克林之间切换来从不同角度打击敌人可以更有效地消灭他们。最后一行人坐上逃跑用的车辆后，全力甩掉警察的追捕吧，5 星通缉不好糊弄，但也没到不能甩掉的地步。5. 最后崔弗还会遇到一些麻烦，会有雇佣兵的直升机拦在路上，这时候莱斯特大发神威，只要玩家把直升机保持和敌人直升机一个高度水平，他就会直接用 RPG 轮流轰掉敌人的直升机。搞定后把金块安然放进标示出的火车上，任务最难的部分就算是完结了。



●第三条路

金牌条件：1. 在 21 分 30 秒内完成任务。2. 以爆头方式杀死 20 名敌人。3. 在准度达 70% 的情况下完成任务。4. 用粘弹杀死陈先生。5. 用爆头的方式杀死史提夫。6. 用近战杀死史崔奇。

难点提示：1. 这个结局任务比较长，但单个内容都很简单。主角三人和拉玛会在一处仓库里与几个敌对势力大战一场，难度在游戏中算是比较高，所以玩家可以不用纠结一次过完成所有任务，第一遍最好以条件 2 和后三个条件为主，第二遍再来达成条件 1 和条件 3。2. 仓库部分的战斗敌人多如牛毛，爆头人数是绝对不缺的，但要记得在任务提示对角色进行救援时立刻行动，不然某个角色死了任务就会失败了。3. 最后绑架德凡的部分可潜行也可直接杀进去，情况没什么分别。将他送进大海喂鲨鱼，就可以看制作名单了。建议玩家都选择这一任务作为结局任务，其余两个任务是可以在通关后通过重玩功能体验的，如果玩家在选择结局时选择了杀麦可或崔弗，则有可能会出现某些角色限定任务无法完成的情况，白白废了自己的存档，不值得。

●明智之举

金牌条件：1. 杀死崔弗。

难点提示：1. 这个任务一开始就很烦人，崔弗在剧情后会逃走，而且他完全不按常理开车，所以哪怕是用富兰克林来追击都是很困难的事情，一不小心就会让他逃走成功，需要紧跟着他。等到剧情触发后，对着崔弗身后的汽油射击，就可以烧死他，取得金牌。

●因果循环

金牌条件：1. 杀死麦可。

难点提示：1. 杀死麦可比崔弗还简单点，他也会开车逃走，但逃得不远，然后就跑上了一栋工业建筑当中，这里结构有点复杂，不过玩家不需要亲自开枪干掉他，而是和他抓抓迷藏。最后他会跑上灯塔，玩家爬上去后就能触发剧情。最后玩家可以决定怎么对待麦可，但结果都是一样的。看完剧情就拿下金牌了。

成就/奖杯



本作的成就 / 奖杯难度很高，单机方面因为要素众多，十分考验玩家的耐心，100 小时起应该是个起码的要求。联机方面目前由于还未开放，因此不太清楚深浅。但考虑到有在线 100 级这样的成就，相信耗时不会太短。

作为一款自由度超高的沙箱游戏，游戏存在着大量会错过的成就 / 奖杯，例如你将某分支任务的关键角色提前干掉等等。此外游戏结局部分如果不选择 C 的话，那么在通关后的世界里也会出现大量无法进行的任务，解决办法是读通关前的档重打 C 结局。由于 A 和 B 两个结局在通关后可以自由选择，我们强烈建议玩家初次通关时选择 C。

全成就/奖杯解说

注：PS3版多一个白金奖杯。

由于很多内容在前面已经介绍过了，因此下面仅针对前文未提到的部分进行说明。在线模式由于要等到 9 月 30 日才开放，目前还无法解说。

挥金如土

如果不注意的话 3 位主人公很难赚到 2 亿，不过如果单纯只是为了解成就的话一点儿也不难。只要进入股市反复买卖股票即可，以通关时一人有 2500 万元为例，只需反复买卖 8 次就有 2 亿元的消费记录了。而股票刚买就抛是基本不会有赢利和损失的。

水深危险

在海中游泳时有时屏幕上会出现红点，这是鲨鱼的标记。这时你只需肉身入水等它将你吞噬即可。玩家不必急于完成，在未来进行大规模打捞工作时有的是机会遇到鲨鱼。

三人成伍

需要在非任务状态下由一名主人公将另外两人约出来，然后在此状态下保持 3 星通缉不死共 3 分钟。如果途中有一人死亡都不算数。一路狂奔的话要想活 3 分钟并不是什么难事。最简单的触发 3 星通缉的方法就是开车直冲机场。

为虎作伥

当崔佛遇到第一个载客的随机任务时，游戏会提示可以将其送往利他教换取报酬。注意随机任务数量虽多，但终有做完的时候，因此一定要把握时机优先解除。顺带一提的时完成三次送人后可以引发攻打该教的剧情。

多才多艺

在打靶、街头竞速、水上竞速、越野机车或全地形车竞速、三项全能、飞行学校里至少各获得一面金牌。

真金不怕火炼！

故事任务 + 陌生人和怪咖的任务数量超过 100 个，要想拿到 70 面金牌并非难事。每个任务都可以选择重玩，而且挑战不必在一次游戏中达成。例如交换条件任务的挑战是 1.8 分 30 秒内完成；2. 在 32 秒内关完所有的窗口。如果玩家第一次游戏只完成 1，第二次游戏只完成 2，那么依然可以获得金牌。



成就/奖杯名	取得方法
欢迎来到洛圣都	剧情相关
珠光宝尽	剧情相关
重修旧谊	剧情相关
翻云覆雨	剧情相关
闪电突击	剧情相关
辛苦报酬	剧情相关
小镇大事	剧情相关
真相大白	剧情相关
政府无能	剧情相关
成功大干一票！	剧情相关
洛圣都生存之战	游戏通关
挥金如土	3名主人公总计消费2亿元
血光满天	完成所有的疯狂杀戮任务
水深危险	被鲨鱼吃掉
三人成伍	让3名角色于非任务时于至少3星的通缉度下累计生存3分钟
抢钱载客	（详见爱好与消遣中的接私人客户）
只要活的	（详见陌生人和怪咖中的莱德）
改装武器	彻底改造一把武器（推荐最便宜的手枪）
洛圣都改车王	彻底改造一辆车（各角色专属车辆不算）
为虎作伥	把一名NPC送到利他教
股市买卖红不让	首次从股市中赢利，金额不限
至高基甫隆！	（详见陌生人和怪咖中的埃普西隆）
军火竞售	（详见爱好与消遣中的走私）
解开谜团	（详见陌生人和怪咖中的德赖弗斯）
外星之物	（详见陌生人和怪咖中的欧米加）
废料管理	（详见其他中的核废料）
我行我秀	（详见其他中的飞车特技）
千钧一发	（详见其他中的侧飞挑战和穿桥引线）
多才多艺	在所有可进行的爱好和消遣任务中各获得一面金牌
真金不怕火炼！	在故事与陌生人和怪咖任务中获得70面金牌
圣安地列斯观光客	地图开启率超过95%
完美罪犯	游戏完成度达到100%
千里之行，始于足下	完成在线模式的介绍
大尾流氓	在线等级达到25级
步步高升	在线等级达到50级
逍遥法外	在线等级达到100级
独占鳌头	在所有类型的竞赛中都得到第一名
午夜俱乐部	于在线模式中驾驶自定义车辆赢得5场比赛
我命由我	于在线模式中完成全部10波的生存战
指挥驾驶	于在线模式的拉力赛中扮演副驾驶指引主驾驶夺冠
无影无踪	于在线模式中在受人悬赏的状态下逃过一天
一网打尽	于在线模式中在没有死亡且干掉至少10名敌人的情况下完成一场帮派攻击
战功彪炳	于在线模式中获得30个白金奖项
天生抢匪	于在线模式中抢劫全部20家商店
尽情领略	于在线模式中参与洛圣都所有的活动
帮会份子	于在线模式中用帮会成员的身分完成一份差事
快意恩仇	于在线模式中杀掉曾经抢劫你的小偷
打电话搬救兵	于在线模式中第一次打电话向帮派搬救兵
美梦成真	于在线模式中拥有一栋房子、一座车库、一辆已投保的车子

文 哪尼 & 乌冬 & 库玛

美编 心の永恒



作为“《怪物猎人》”系列的正统续作,《MH4》并未让玩家失望,甚至超越了很多人期待,优秀的素质毋庸置疑。首次引入的乘骑系统以及大幅进化的高低差攻击万众让游戏在动作及爽快感部分有了明显的进化,使玩家能够在地形的利用上有更多的思考。另外在本作中,Capcom 十分厚道地在保留在系列所有武器的基础上,加入了两种全新的武器——操虫棍以及蓄力斧,极具特色的操作相信即使老猎人们也会倍感新鲜。作为主题怪物引入的黑蚀龙和天回龙,设计上十分成功,让人眼前一亮。而除了众多新元素之外,众多经典怪物的回归也让人感动不已,HR 解放后的要素异常丰富,即使没有 G 级任务也足够让玩家投入上百小时的游戏时间。本次攻略首先为大家奉上游戏的系统详解、武器系统以及村任务的流程攻略,希望能够帮助新玩家们顺利开荒!

怪物猎人 4	Capcom	动作
3DS モンスタ－ハンタ－4		日版
2013 年 9 月 14 日	本地 1~4 人、在线 1~4 人	5990 日元
对应 3DS 扩张滑杆	对应玩家年龄:15 岁以上	

系统篇

创建人物

游戏开始前,首先要创建属于自己的角色形象。本作并没有继承要素,因此老玩家无法继承《MH3G》的角色形象,必须要重新创建。

人物创建项目	
名前	输入角色的名字,支持利用假名拼写出汉字
性别	选择角色性别
肌の色	设定皮肤颜色
インナー	设定内衣样式
颜	设定角色容貌
メイク	设定脸部妆容
目の色	设定瞳孔颜色
发型	设定角色发型
ボイス	设定角色声音

创建随从猫

人物创建好之后,玩家还要先创建一只初始的随从猫。

名前	输入随从猫的名字
毛并み	设定随从猫毛发颜色
インナー	设定随从猫内衣样式
目の形	设定随从猫眼睛的形状
耳	设定随从猫耳朵的形状
尻尾	设定随从猫尾巴的形状
ボイス	设定随从猫叫声



游戏操作

据点中操作	
按键	效果
摇杆	角色移动
十字键	移动光标、选择对话人物
A键	对话、确定
B键	取消
X键	整理道具
START	打开/关闭菜单
SELECT	打开/关闭菜单

地图中共有操作(纳刀状态)	
按键	效果
摇杆	角色移动
十字键	调整视角
A键	调查、采集、攀爬
B键	取消、蹲下/站起
X键	拔刀
Y键	使用当前道具
摇杆+B键	朝相应方向翻滚

地图中共有操作(纳刀状态)	
按键	效果
R键	长按奔跑
L键	短按视角归中,长按开启便捷道具栏
START	打开/关闭菜单
SELECT	打开/关闭菜单

特殊操作	
按键	效果
按START/SELECT后按X键	发出圆形信号提示
长按L后按A键	向右选择道具
长按L后按Y键	向左选择道具
长按 L 后按 X 键(远程武器)	向上选择弹药或瓶
长按 L 后按 B 键(远程武器)	向下选择弹药或瓶

游戏菜单详解

无论是在据点或是在地图里,都可以按 START/SELECT 键来开启菜单。

据点中菜单	
项目	作用
アイテムポーチ	道具包,一般情况下可以携带24种普通道具以及8种弹药(瓶)道具
调和	选择道具包内的素材进行调和
リストから调和	根据调和列表,用道具包内的素材进行调和
クエスト确认	确认接受任务的详细情况
オトモ	查看携带的随从猫的状态、装备,或者将其解雇
ハンターノート	猎人笔记,用于查看游戏指南、武器操作方法等。
フレンド	好友菜单,可以查看好友列表、设定黑名单等
チャット	聊天菜单,可以设定固定的聊天语句
ステータス	角色状态,可以查看角色当前的状态、装备、技能等
装备详细	查看角色当前的武器和防具的详细状态

据点中菜单	
项目	作用
ギルドカード	公会名片，查看编辑自己的公会名片，或查看收到的公会名片
ギルドクエスト	公会任务，可以管理接收到的公会任务或与朋友交换
アクション	动作，选择想要让角色做出的动作
オプション	设定选项
ゲーム终了	结束游戏，返回开始菜单

任务中菜单	
项目	作用
アイテムポ-チ	道具包，比在据点时多了8格的临时位置
调和	选择道具包内的素材进行调和
リストがら调和	根据调和列表，用道具包内的素材进行调和
クエスト确认	确认当前任务的详细情况
オトモ	查看携带的随从猫的状态、装备
ハンターノート	猎人笔记，用于查看游戏指南、武器操作方法等。
一时停止	暂停游戏（联机时不可用）
ステータス	角色状态，可以查看角色当前的状态、装备、技能等
装备详细	查看角色当前的武器和防具的详细状态
アクション	动作，选择想要让角色做出的动作
オプション	设定选项
サブターゲット达成	副目标达成
クエストリタイア	放弃当前任务，返回据点

设定选项菜单	
项目	作用
BGMボリューム	调整背景音乐音量
SEボリューム	调整音效音量
声音设定	设定声音类型为单声道、立体声或环绕声
コックピット表示	选择是否显示角色的HP值、体力值等信息
マップ表示	选择是否显示地图
カメラ初期位置	选择进入任务后角色视角的高低位置
カメラ操作	视角操作设定
スコープ时的操作	选择瞄准镜的移动方式
ガンナー—照准タープ	选择枪手瞄准操作的使用方式
照准の操作	选择瞄准操作时的视角移动方式
照准カメラタープ	选择瞄准时视点位置的类型
照准移动速度	选择瞄准时的移动速度
方向指定タープ	设定攻击后派生回避动作时方向输入的效果
弓操作タープ	选择弓的操作方式
STARTボタンの举动	选择START键与SELECT键的功能
ターゲットカメラ操作	设定L键锁定的操作方式
ターゲットカメラ举动	设定L键锁定视角的动作
地形补正カメラ	选择是否开启地形变化对视角的补正
扩张スライドパッド	选择是否启用扩张滑杆
扩张スライドパッド操作	选择扩张滑杆的操作方式
ゲームの环境设定	设定画面元素的表现方式

联机通信

本作除了能够进行本地联机之外，还支持最大 4 人的远程联机，相信大家对这部分比较关心，因此先放出联机游戏的方法。

选择下屏中右下角的**ワールトマツプ**（世界地图）后，点击最上方的“一人で游ぶ / みんなで游ぶ（单人游戏 / 多人游戏），便会出现选择通信状态的菜单：

ひとりで游ぶ（オフライン）	单人游玩
近くの人と游ぶ（ローカル通信）	与附近的人一起游玩
远くの人と游ぶ（インターネット通信）	与远方的人一起游玩





本地联机

点击“近くの人と游ぶ（**ローカル**通信）”后，可以选择“集会所**を作る**”创建房间，或是“集会所**を探す**”搜索房间。只要与好友处于同一局域网内，就可以相互搜寻到，进入到同一房间后即可进行联机狩猎。

网络联机



点击“远**くの**人**と**游ぶ（**インターネット**通信）”后，可以选择“集会所**を作る**”创建房间，或是“集会所**を探す**”随机搜索在线的房间，如果想要加入远方好友的房间的话，必须选择”**フレンドリスト**（好友列表）”，查看是否有好友的房间。当然想要与远方好友联机的话，必须先互相加对方的 FC 才可以。

创建房间

在“任务目标（**タ－ゲット**）”中可设定具体的任务内容，如设定任务等级、要狩猎的怪物等，并且玩家可以在“募集文”中设定募集口号，在“房间密码（**パスワ－ド**）”中玩家可以设定房间密码，这样就不会有人随意闯入你的房间了。在信号通知（**サイン**通知）处选择“进行（**する**）”可将募集信息公开。



▲玩家可以在此对集会所房间进行进一步设定。

※ 设定好的募集文、房间密码和信号通知都可以在集会所的铜锣娘处进行变更。

搜索房间



▲玩家可以在此搜索猎人募集条件和任务内容等，选择有空位的房间即可加入。



▲本地通信→点击下屏画面最上方的“猎人搜索”并点击“OFF”图标让其变为“ON”即可开启自动搜索在你附近已开启无线通信的猎人。

各据点详解

《怪物猎人 4》中的据点一共有 4 处，分别是巴尔巴雷（**バレバル**）、纳古利村（**ナグリ**村）、奇可村（**チコ**村）和席纳德村（**シナト**村），下面为大家介绍各个据点中设施。

巴尔巴雷（バレバル）



纳古利村（ナグリ村）



奇可村（チコ村）



席纳德村（シナト村）



据点设施解说与使用方法

自宅（マイハウス）

猎人自用的房间，玩家可在房间内更换道具，变更装备和存档。与提供房间服务的艾鲁猫对话可进行下载，查看影像动画，在村任务进行到暖洋洋岛之后，在这里还可以直接让艾鲁猫探险队出发进行探险。查看床附近的记事板可以确认艾鲁猫的各项信息。房间中更有激萌的小猪治愈玩家们被怪虐后的受伤的心灵。



自宅功能一览

※ 艾鲁猫模式(アイルモ－ド) 请参照后文的“艾鲁猫”部分。

道具箱（アイテムBox ）

子菜单	功能说明
放入道具（アイテムをしまう）	将道具袋里的道具放入箱子，按Y键可选择放入物品的个数，X键可进行道具的整理
拿出道具（アイテムを取り出す）	拿出箱子中的道具。用十字键可选取道具，点A键确定后选择放入道具袋的位置，然后用十字键来选择拿出的个数
登陆道具套装（アイテムのマイセット）	
└所持道具套装（マイセット所持）	–选择更换设定好的道具套装
└登录道具套装（マイセット登录）	–将道具袋里的道具登陆为固定的道具套装
└移动道具套装（マイセット移动）	–移动道具套装的登陆位置
└解除道具套装（マイセット解除）	–接触已设定好的道具套装
调合・出售道具（アイテムの调合・卖却）	–选择箱子里的道具进行调合，可进行调合的道具会进行突出显示
└箱内调合（Box内调合）	
└列表调合（リストから调合）	–根据调合列表直接进行调合
└替换（入れ替える）	–更换箱内道具的位置
└出售道具（アイテムを売る）	–出售箱内的道具
装备的变更・出售（装备の变更・卖却）	
└装备选择（装备选择）	–变更装备
└护石选择（护石选择）	–变更或者出售护石
└装饰品选择（装饰品选择）	–装上或卸下装饰品
└替换	–奖项内装备的位置进行移动
└出售装备（装备品を卖る）	–出售箱内的装备
个性装备套装（装备のマイセット）	
└装备套装（マイセット装备）	–变更为已设定好的装备套装
└登陆装备套装（マイセット登录）	–登陆固定的装备套装
└移动装备套装（マイセット移动）	–移动装备套装的登陆位置
└解除装备套装（マイセット解除）	–解除套装登陆
整理仪表（身だしなみを整える）	
└更换内衣（インナ–を着替える）	–更换内衣的款式
└更换发型（发型を变える）	–更换发型
└更换妆容（メイクを变える）	–更换妆容的设定
└更换眼睛颜色（目の色を变える）	–更换角色的眼睛颜色
└更换防具的颜色（防具の着彩设定）	–更换防具的颜色，打造个性的服饰

床（ベッド）

子菜单	功能说明
就寝（ベッドにに寝る）	进行游戏存档

房间服务（ルームサービス）

子菜单	功能说明
猫猫探险队（モンニャン队）	让猫猫探险队出发探险，并根据探险结果获取报酬
画廊（ギャラリ–）	观看游戏中已解锁的影像
下载内容（ダウンロ–ド コンテンツ）	连接互联网进行下载

小猪（プ–ギ–）

子菜单	功能说明
爱抚（なでる）	抚摸小猪
抱起（だっこする）	抱起小猪进行移动，可以出自宅
换装（着せ替えする）	给小猪换装，小猪的服装可以在探索时找到
更名（名前を变える）	可以从备好的名字中选择小猪的新名字，或者自己给小猪重新取名
表演（ロデオ）	将小猪抱出自宅外，然后点选“表演”的话艾鲁猫会和小猪进行才艺展示

任务柜台（クエストカウンタ－）

在看板娘处可接受村任务，★的数目越多任务难度越高，达成后仍可重复接受任务。





■任务柜台处给玩家提供任务信息的看板娘。

猫厨房（屋台のキッチン）



▲猫大厨做料理时的背景音乐十分中国风，看来大天朝高超的料理水准还真是深入人心。

就坐餐桌旁后，选取两种食材就可以拜托猫大厨制作猫饭。美味的猫饭可以给猎人和艾鲁猫附加多种附加效果以及增加能力属性。食材共分四个等级，每一级都用一个★来表示，每一★都可增加 10 个能力点。特别标注为新鲜的食材可将耐力值上升 25 个点，选取两个新鲜食材进行调配的话可将耐力槽上升到最大，附加技能也更容易发动。完成村四星任务“气高き女王・リオレイア”可增加设施——特注肉焼き机，用这个烤肉机可以一次烤十个生肉，十分方便。

龙人问屋

与远方地区的商人有着业务往来，为猎人提供各种物品。在龙人问屋选择“增加道具（アイテムを増やす）”将某个可栽培的道具交给龙人商人后就可以在完成特定回数的任务后来回收增加的道具。“素材交换（素材を交换する）”中可用自己的素材交换本作游戏中不会出现的怪物的素材，随着剧情的推进可交换的素材也会越来越多。用旅团点数可在“查看种类（品物を见る）”中交换道具。完成“取引はミツの味”会增加养蜂设施——モガ养蜂所”，

▼与龙人商人对话即可交换素材并培育自己已有的部分道具。



完成村四星任务“垂皮油の纳品”后会增加一个运货车供玩家用来增加道具。

武具屋

只要有钱就能买到武器的地方。但不会出售强力武器，而只是贩卖入门用的武器，并且比起加工屋价格更高。

杂货屋

购买和贩卖道具的设施。出售道具从用来进行回复的回复药到记载着怪物信息的书籍，覆盖面十分广泛。

加工屋

▼制作和强化装备的加工屋。



用来进行武器生产和强化，并可同时生产艾露猫武器的设施，随着剧情推进到纳古利村后就可以在加工屋进行装饰品的生产和更换了。所生产的装备和装饰品基本都带有一定的技能点数，当相同类型的技能达到一定的数值时就会发动技能，比如将多件带有回复速度技能的装备组合点数达到 15 点的话，即可发动“回复速度 +2”的技能，此技能具体来说就是在受到伤害时，体力槽红色的部分会很快得到回复。点选装备按 L 或者 R 键可切换到技能系统（スキル系统）进行查看。

武具研磨工房

只存在纳古利村的设施，可用来研磨被称为“发掘装备"（也就是在探索时找到的“伤ついた武器”和“伤ついた防具”）的武器，研磨后玩家就可以使用了。研磨时所需的“研磨材”也可以在探索时通过挖矿挖到。就算是同名的发掘装备也会具备不同的性能，并且性能的覆盖面十分广泛。

邮差

设定邂逅通信设定的地方。通过邂逅通信玩家除了交换公会卡片外，还可以交换艾鲁猫和公会任务，并且交换后玩家手上会继续保留艾鲁猫和任务，所以不必担心有任何损失。



邂逅通信的设定

①与邮差对话，选择“邂逅通信设定（すれちがい设定）”。

②在“通信设定”选项处选择“进行（する）”。

收件箱（受信Box）

邂逅通信中得到的东西都可以在收件箱里找到。公会卡片最多可保存 50 张，公会任务总共可容纳50个，艾鲁猫也能存储50只。

中止邂逅通信

要中止邂逅通信时，在本体设定的“デ－タ管理”中选择“すれちがい通信管理”，然后点选“モンスタ－ハンタ－4”，最后选择“すれちがい通信をやめる”即可。

暖洋洋岛（ポカポカ岛）



■温馨美丽的暖洋洋岛。

当玩家到达奇可村后就可以通过小舟来到暖洋洋岛。完成了村四星任务“ノラオトモ、危机一发”后，会解锁用来捕鱼的设施——投网マシ－ン和艾鲁猫探险队——モンニャン队。

摩诃炼金之藏（マカ炼金の藏）

使用狂龙结晶来增加特定的道具，并能将护石进行重新制作，提升其性能。选择“道具炼金（アイテム炼金）”然后将想要增加的道具和狂龙结晶交出的话就可以增加对狩猎生活十分有帮助的道具。选择“护石炼金”将所持有的三个护石与狂龙结晶一并交出的话，可以制作新的护石。

神殿

剧情触发场景。

集会所



在集会所里可以接受集会任务并和其他的玩家一起进行游戏。上位的集会任务难度比村任务要高，所能得到的酬金和素材也是村任务所不能比的，并且集会所中也有许多方便玩家游戏的设施。

任务柜台：在这里可接受上位、下位、公会任务以及斗技大会任务等。

公会商店：可在这里购买道具到道具袋或箱子里，也可以出售自己不需要的物品。

任务板：在任务板上会贴出已经接受的任务，其他的玩家点取后可浏览任务内容并参与任务。

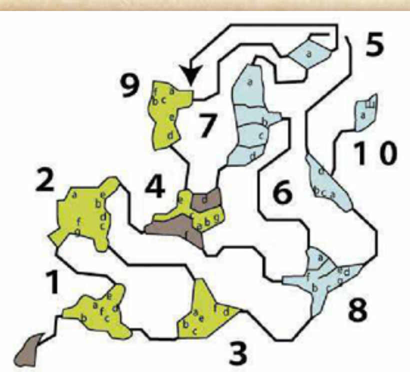
食事场：就坐后选择“就餐(食事をする)”就可点猫饭来提升自己的能力。

铜锣：在联机状态时，可通过铜锣前的铜锣娘来变更之前建房间时已设定好的密码(パスワード)、募集文和发送信号的设定。在线下状态时，可变更“到访猎人”的设定。

主要野外地图详解

遗迹平原

遗迹平原

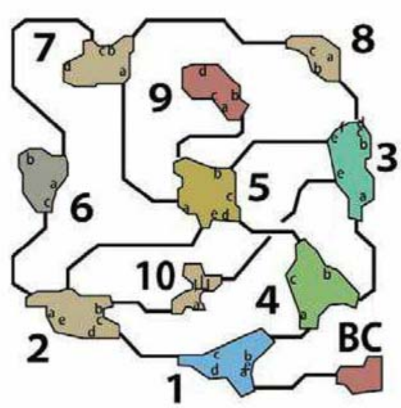


下位		
区域	地点	获得道具
1	a	アオキノコ、ドキドキノコ
	b	药草、药草×2、マタタビ
	c	にが虫
	d	ハチミツ、ツチハチノコ
	e	药草、ネムリ草、げどく草
2	a	力の虫饵・火、ツタの叶
	b	虫の死骸、クタビレダケ、ツタの叶
	c(上层)	ペイントの实×3、ハリの实×2、ハリの实×4、カラの实×8
	d(下层)	特产キノコ
	e	特产キノコ、クタビレダケ
3	a	砥石、石ころ、钓りミミズ
	b	マタタビ、药草
	c	アオキノコ、ドキドキノコ
	d	カラの实×3、カラの实×8、ハリの实×2
	e	げどく草、ネムリ草
4	a	特产キノコ
	b	ウチケシの实×2、ペイントの实×2、はじけクルミ×2
	c	ツラヌキの实×2、ペイントの实×2、ウチケシの实×2
	d	ハチミツ
	e	はじけクルミ、ウチケシの实
	f	铁矿石、砥石
5	a	飞龙の卵
6	a	特产キノコ、クタビレダケ
	b	ハチミツ
7	a	龙骨【小】、なぞの骨、なぞの骨×2
	b	大地の结晶、マカライト矿石
	c	水光原珠、石ころ、铁矿石
	d	砥石、マカライト矿石、水光原珠
8	a	アオキノコ
	b	药草、药草×2
	c	特产キノコ、虫の死骸
	d	ツラヌキの实
	e	ハリの实×4、ハリの实×2、カラの实×3
	f	ハチミツ×2
	g	特产キノコ、严选キノコ、クタビレダケ
9	a	モンスタ-のフン
	b	龙の头骨、なぞの骨×2
	c	なぞの骨、化石骨、化石骨×2
	d	特产キノコ
10	a	大食いマグロ、小金鱼、眠鱼、サシミウオ、黄金鱼、シンドイワシ

上位		
区域	地点	获得道具
1	a	アオキノコ、アオキノコ×2、アオキノコ×3、ドキドキノコ
	b	药草、ネンチャク草、マタタビ
	c	虫の死骸、雷光虫
	d	ハチミツ、ツチハチノコ
	f	げどく草
2	b(上层)	ネンチャク草、クモの巣、虫の死骸
	c(上层)	カラの实×3、カラの实×5、ハリの实×4、ハリの实×8
	e(上层)	特产キノコ、严选キノコ
	f(下层)	ドスヘラクレス、にが虫
	g(上层)	アオキノコ、特产キノコ
3	b	药草×2、药草
	c	ドキドキノコ、アオキノコ×3、アオキノコ
	d	カラの实×5、カラの实×10、ハリの实×8
	e	げどく草、ネムリ草、药草
	f	虫の死骸
4	a	特产キノコ、アオキノコ
	d	ハチミツ
	e	ウチケシの实
	f	マカライト矿石、カブレライト矿石
	g	マカライト矿石、カブレライト矿石、なぞのお守り
5	a	飞龙の卵
6	a	特产キノコ、クタビレダケ、严选キノコ
	b	ハチミツ、虫の死骸
	c	翔阳原珠、カブレライト矿石、尖铠玉
	d	のりこねバッタ、光虫、クモの巣
7	a	なぞの骨、なぞの骨×2、化石骨
	c	マカライト矿石、铁矿石、カブレライト矿石
	d	ドラグライト矿石
8	a	アオキノコ
	c	特产キノコ、严选キノコ
	d	ツラヌキの实、ウチケシの实
	e	カラの实×5、ペイントの实×3
	g	アオキノコ、特产キノコ
9	a(下层)	モンスタ-のフン、モンスタ-のフン×2
	c(下层)	化石骨、化石骨×2
	e(上层)	クモの巣、のりこねバッタ、光虫
	f(上层)	ツラヌキの实、ペイントの实、ウチケシの实、はじけクルミ
10	a	黄金鱼、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ、小金鱼、サシミウオ、眠鱼

原生林

原生林

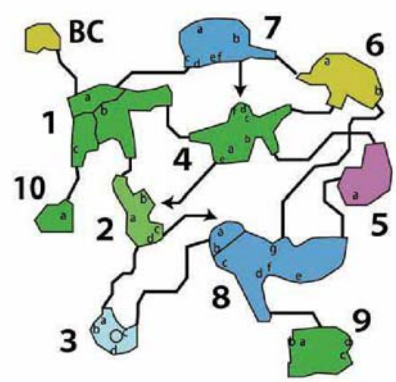


下位		
区域	地点	获得道具
1	a	げどく草、药草、怪力の种
	b	カラの实×6、カラの实×8、ハリの实×4、ペイントの实×2
	c	トウガラシ、ネンチャク草
	d	怪力の种、カクサンの实、はじけクルミ
2	a（上层）	光虫、雷光虫、にが虫
	b（下层）	虫の死骸、クタビレダケ、マヒダケ
	c（下层）	ハチミツ、虫の死骸
	d（下层）	アオキノコ、虫の死骸
3	a	钓りフィ—バエ
	b	はじけイワシ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、黄金鱼、サシミウオ、バクレツアロワナ、ドス大食いマグロ
	c	なぞのお守り、大地の结晶、龙骨结晶
	d	ネンチャク草×2、ツタの叶×2、トウガラシ
	e	カラの实×8、カラの实×6、ハリの实×4、ペイントの实×2
4	a	药草、怪力の种
	b	龙骨结晶、大地の结晶、铁矿石
5	a	速の虫饵・雷、虫の死骸、速の上虫饵
	b	ツタの叶、ネンチャク草、トウガラシ
	c	マカライト矿石、翔阳原珠、水光原珠、龙骨结晶
	d	不死虫、キラビ—トル、クモの巢、虫の死骸
6	a（下层）	マヒダケ、ドキドキノコ
	b（下层）	毒テングダケ、ドキドキノコ
	c（下层）	虫の死骸、キラビ-トル、不死虫、クモの巢
7	a（下层）	ウチケシの实
	b（下层）	大地の结晶、龙骨结晶
8	a	飞龙の卵
	b	カラ骨、なぞの头骨
	c	カラ骨、なぞの骨
9	a	クタビレダケ、ドキドキノコ、マヒダケ
	b	ドキドキノコ、毒テングダケ
	c	水光原珠、铁矿石、マカライト矿石、翔阳原珠
	d	ロイヤルカブト、不死虫
10	a	砥石

上位		
区域	地点	获得道具
1	a	げどく草、药草、怪力の种
	b	カラの实×6、カラの实×8、ハリの实×4、ペイントの实×2
	e	ハチミツ
2	a（上层）	にが虫、光虫、のりこねバッタ
	c（下层）	ハチミツ、虫の死骸
	d（下层）	アオキノコ
	e（上层）	トウガラシ
3	a	钓りフィ—バエ、钓りフィ—バエ×2、虫の死骸
	c	光るお守り、マカライト矿石
	e	ツタの叶、ツタの叶×2、ネンチャク草×2
	f	翔阳原珠、尖铠玉、カブレライト矿石
4	a	げどく草、怪力の种
	b	龙骨结晶、なぞのお守り、砥石
	c	ネンチャク草×2、钓りミミズ、トウガラシ
5	a	速の虫饵・雷、トウガラシ
	b	トウガラシ、ツタの叶
	c	カブレライト矿石、上铠玉
	d	虫の死骸、キラビ-トル、不死虫、ドスヘラクレス
	e	ボンバッタ、ロイヤルカブト、キラビ—トル
6	b（下层）	毒テングダケ
	c（下层）	キラビ—トル、ドスヘラクレス
7	a（下层）	钓りミミズ、ウチケシの实
	b（下层）	カブレライト矿石、龙骨结晶、砥石、なぞのお守り
	c（下层）	ボンバッタ、光虫
	d（下层）	光虫、キラビ—トル、ロイヤルカブト
8	c	カラ骨、龙骨【小】
9	c	カブレライト矿石、修罗原珠、上铠玉、翔阳原珠
	d	不死虫、ドスヘラクレス
	b	毒テングダケ
10	a	砥石

地底洞窟

地底洞窟



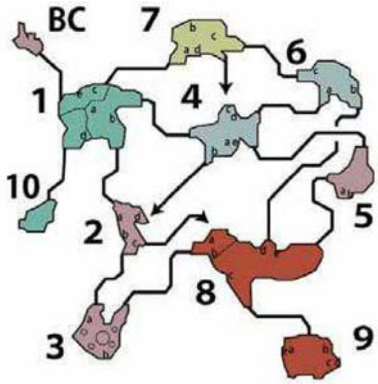
下位		
区域	地点	获得道具
1	a	ハチミツ、虫の死骸
	b	ツタの叶、ネンチャク草、げどく草
	c	药草、げどく草、げどく草×2
2	a	光虫、のりこねバッタ
	b	アオキノコ
	c	サシミウオ、眠鱼、小金鱼、キレアジ、黄金鱼、大食いマグロ、ドス大食いマグロ
	d	砥石、石ころ、大地の结晶
3	a	硫黄结晶
	b	灰水晶の原石
	c	マカライト矿石、大地の结晶
	d	マカライト矿石、大地の结晶
4	a（下层）	落阳草の根、火药草、クモの巢
	b（下层）	落阳草の根
	c（下层）	落阳草の根
	d（下层）	体の虫饵・水、落阳草の根
5	a	クモの巢
6	a	アオキノコ
	b	クモの巢、クモの巢×2
7	a	龙骨【小】、なぞの骨×2、化石骨、なぞの头骨
	b	モンスタ—のフン、钓りミミズ×2、忍耐の种
	c	ハチミツ、ツチハチノコ
	d	铁矿石、硫黄结晶、マカライト矿石、水光原珠
	e	アオキノコ、マヒダケ、ニトロダケ
8	a	铁矿石
	b	硫黄结晶、マカライト矿石
	c	草食龙の卵
	d	铁矿石
	e	マヒダケ、アオキノコ、ニトロダケ
9	a	化石骨、なぞの头骨
10	a	石ころ、砥石

上位		
区域	地点	获得道具
1	a	ハチミツ、ツチハチノコ、虫の死骸
	b	ネンチャク草、ツタの叶、げどく草
	c	ツタの叶、げどく草、药草、落阳草の根
2	b	ニトロダケ、マヒダケ、アオキノコ
	c	ドス大食いマグロ、黄金鱼、大食いマグロ、眠鱼、小金鱼、白金鱼、カクサンデメキン、キレアジ
	d	铁矿石、阳翔原珠
3	a	硫黄结晶、マカライト矿石
	b	灰水晶の原石
	d	光るお守り、修罗原珠
4	b（下层）	落阳草の根、药草、火药草
	d（下层）	体の虫饵・水
	e（上层）	マカライト矿石、カブレライト矿石
	f（下层）	虫饵・流水
5	a	クモの巢
6	a（下层）	アオキノコ、ニトロダケ
	b（下层）	クモの巢
7	a	龙骨【小】、なぞの骨、化石骨
	b	モンスタ—のフン、钓りミミズ×2、忍耐の种
	c	ハチミツ、ツチハチノコ
	d	カブレライト矿石、修罗原珠
	e	ニトロダケ、アオキノコ
	f	药草、げどく草
8	a	ドラグライト矿石
	b	硫黄结晶
	c	草食龙の卵
	d	カブレライト矿石、石ころ
	e	アオキノコ
	f	ニトロダケ、マヒダケ
	g	修罗原珠、カブレライト矿石、マカライト矿石
9	a	なぞの骨
	b	なぞのお守り
	c	マカライト矿石
	d	カブレライト矿石
10	a	石ころ、砥石

www.dooland.com

地底火山

地底火山



下位		
区域	地点	获得道具
1	a	忍耐の种、げどく草、ネンチャク草
	b	マヒダケ、マヒダケ×2、マヒダケ×3、ニトロダケ
	c	光虫、雷光虫
	d	药草、ツタの叶、げどく草×2、落阳草の根
2	a	ニトロダケ、マヒダケ
	b	アオキノコ、ニトロダケ
	c	ドラグライト矿石、大地の结晶、マカライト矿石
	d	マヒダケ、ニトロダケ
3	a	燃石炭、ドラグライト矿石、铁矿石、さびた块
	b	マカライト矿石、ドラグライト矿石、大地の结晶
4	a（上层）	ウチケシの实、ツラヌキの实
	b（上层）	红莲石、マカライト矿石、なぞのお守り
	c（下层）	力の虫饵・火、落阳草の根
	d（下层）	げどく草、虫の死骸
	e（下层）	落阳草の根、火药草
5	a	クモの巢、虫の死骸
6	a	のりこねバッタ、クモの巢、にが虫
	b	クモの巢
7	a	燃石炭、石ころ、マカライト矿石
	b	龙骨【小】、なぞの头骨、化石骨
	c	モンスターのフン、钓りミミズ
	d	アオキノコ、マヒダケ
8	a	マカライト矿石、ドラグライト矿石、大地の结晶
	b	燃石炭、翔阳原珠
	c	ニトロダケ×2、マヒダケ
	d	铁矿石、翔阳原珠、水光原珠、マカライト矿石
9	a	カラ骨×2、なぞの骨、なぞの头骨
	b	红莲石、マカライト矿石
	c	火药岩
	d	マカライト矿石、なぞのお守り
	e	マカライト矿石、大地の结晶

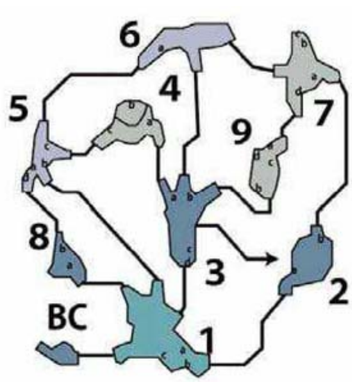
上位		
区域	地点	获得道具
1	a	げどく草、ネンチャク草
	d	忍耐の种、落阳草の根
	e	クモの巢、光虫、雷光虫
4	a（上层）	ウチケシの实×2、龙杀しの实
	b（上层）	ユニオン矿石、カブレライト矿石、红莲石
	c（下层）	力の虫饵・火、落阳草の根
	e（下层）	落阳草の根、火药草、药草
5	a	クモの巢
	b	不死虫、マレコガネ
6	a	マレコガネ、のりこねバッタ、にが虫
	b	クモの巢
	c	光虫、クモの巢
7	a	カブレライト矿石、修罗原珠、琉璃原珠
	b	カラ骨×2、なぞの头骨
	c	モンスターのフン、モンスターのフン×2、钓りミミズ×2
	d	マヒダケ、アオキノコ
8	a	なぞのお守り、カブレライト矿石
	b	尖铠玉、修罗原珠、琉璃原珠
	c	修罗原珠、琉璃原珠
	e	红莲石、さびた块、ユニオン矿石
9	a	カラ骨、なぞの骨、龙骨【小】
	b	红莲石、太古の块、カブレライト矿石
	d	なぞのお守り、红莲石

冰海

下位		
区域	地点	获得道具
1	a	钓りカエル、钓りミミズ、虫の死骸
	b	カクサンの实×2、ペイントの实×5
2	a	黄金鱼、カクサンデメキン、シンドイワシ、眠鱼、小金鱼、バクレツアロワナ、カジキマグロ、ドス大食いマグロ
	b	砥石
3	a	翔阳原珠、水光原珠、マカライト矿石、冰结晶、ドラグライト矿石
	b	マカライト矿石、水光原珠、血石、冰结晶
	c	速の虫饵・冰
	d	药草、怪力の种、ネムリ草
4	a	ライトクリスタル、上铠玉
	b	朽ちた龙鳞、石ころ
5	a	ハチミツ
	b	カラの实×3、カラの实×5、ウチケシの实
	c	マカライト矿石、铠玉、ライトクリスタル
6	a	血石、铁矿石
7	a	雷光虫、光虫、不死虫
	b	化石骨、カラ骨
	c	のりこねバッタ、キラビートル
	d	血石、マカライト矿石、なぞのお守り
8	a	ボンバッタ、にが虫、钓りフィーバエ
	b	ハチミツ、ツチハチノコ、ハチミツ×2
9	a	カラの实×3、ハリの实×2
	b	血石、マカライト矿石、铁矿石
	c	怪力の种、药草
	d	化石骨×3、なぞの骨、カラ骨

上位		
区域	地点	获得道具
1	a	钓りカエル、钓りミミズ、虫の死骸
	c	カクサンの实、ハリの实×2、ペイントの实×2
3	a	冰结晶、カブレライト矿石、砥石、ノヴァクリスタル
	c	速の虫饵・冰
	d	ネムリ草、药草
4	a	上铠玉、尖铠玉、ライトクリスタル
	b	さびた块
	c	カブレライト矿石、さびた块
5	a	光虫、虫の死骸、钓りフィーバエ
	b	カラの实×5、ウチケシの身×10
	c	ノヴァクリスタル、カブレライト矿石、ライトクリスタル
	d	ハチミツ、ハチミツ×2
6	a	ユニオン矿石、カブレライト矿石、血石、なぞのお守り
7	d	カブレライト矿石、ユニオン矿石、なぞのお守り
	b	カラ骨×2、化石骨×2、なぞの骨
	c	光虫、キラビートル
9	b	なぞのお守り、血石、ユニオン矿石
	d	ネムリ草、药草、怪力の种
	d	なぞの骨、カラ骨、カラ骨×2

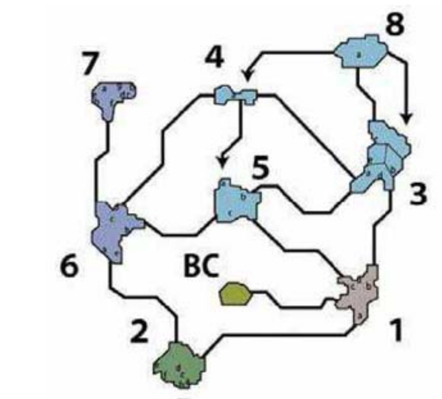
冰海



天空山

下位		
区域	地点	获得道具
1	a	霞ヶ草
	b	ハチミツ×4、ハチミツ×3
	c	怪力の种、霞ヶ草、げどく草
	d	ハチミツ、ハチミツ×2
2	a（下层）	アオキノコ、マンドラゴラ、クタビレダケ
	b（下层）	霞ヶ草

天空山



下位		
区域	地点	获得道具
2	c（下层）	カクサンの实 ×3、カクサンの实 ×2、カラの实 ×3、ペイントの实 ×3
	d（下层）	翔阳原珠、水光原珠、マカライト矿石、铁矿石×4
	e（下层）	雷光虫、光虫
	f（上层）	钓りフィ—バエ、虫の死骸、にが虫、ボンバッタ
3	a	マカライト矿石、レビテライト矿石、ドラグライト矿石
	b	マカライト矿石、水光原珠、ドラグライト矿石、铠玉、上铠玉
	c	地ドラグライト矿石、上铠玉
5	a	霞ヶ草
	b	カラの实、ウチケシの实、ハリの实
	c	カラの实、カクサンの实、カクサンの实×2、カクサンの实×3
6	a	マカライト矿石、水光原珠
	b	マカライト矿石、ドラグライト矿石
	c	アオキノコ、クタビレダケ
	d	砥石、石ころ
7	a	クタビレダケ、アオキノコ
	b	落阳草の根、力の虫饵・火
	c	化石骨、なぞの骨、カラ骨
	d	カラ骨
	e	のりこねバッタ、にが虫、キラビ—トル、雷光虫
	f	翔阳原珠、マカライト矿石、水光原珠
8	a	飞龙の卵

上位		
区域	地点	获得道具
1	a	げどく草、怪力の种、霞ヶ草
2	a（下层）	マンドラゴラ、アオキノコ、クタビレダケ
	b（下层）	ネンチャク草、霞ヶ草
	e（下层）	雷光虫、キラビ—トル、虫の死骸
	f（下层）	钓りフィ—バエ、ボンバッタ、にが虫
3	a	カブレライト矿石、ユニオン矿石
	b	カブレライト矿石、さびた块、レビテライト矿石
	d	光虫、キラビ—トル、マレコガネ
	e	クタビレダケ、アオキノコ
4	a	忍耐の种、げどく草、药草
5	a	霞ヶ草
6	a	カブレライト矿石
	b	太古の块、ユニオン矿石、カブレライト矿石
	c	クタビレダケ
	d	砥石、石ころ
	e	ネンチャク草、ネンチャク草×3
7	a	アオキノコ、マンドラゴラ×2
	b	力の虫饵・火
	c	なぞの骨、化石骨×2、カラ骨×2
	f	上铠玉、さびた块、レビテライト矿石
	g	虫饵・破龙
	h	マンドラゴラ、クタビレダケ
8	a	飞龙の卵

游戏系统

武器

战斗风格：游戏分为剑士和枪手两种战斗风格，不同的战斗风格不仅所使用的武器不同，对应的防具和道具也不尽相同。因此更换不同风格的武器后，记得也要同时换上对应的道具和防具。具体每款武器的使用方式及心得，可以参考下文的“武器心得”。

攻击属性：攻击属性分为切断、打击和弹。切断属性一般存在于锋利的武器上，特点是可以将怪物断尾。打击属性则存在于锤子等钝器武器上，可以攻击怪物的头部造成其眩晕，并削减耐力值，而弹属性是远程武器特有的属性，不具备前面两种属性的特点，但可以通过添加瓶或更换弹药来改变武器效果。

斩味：近战武器独有的属性，可以理解为武器的锋利度，以红、橙、黄、绿、蓝、白依次递增。不同种类和等级的武器，斩味颜色的上限和长度都不尽相同，随着武器的使用，其斩味会逐步递减，颜色也会随之改变，如果斩味的颜色低于怪物肉质的要求的话，攻击后便会造成弹刀，此时要用砥石磨刀将武器的斩味回复到最佳状态。一般来说，斩味颜色的等级上限越高越好，但每一级的斩味都有各自的长度，有些武器虽然斩味等级上限高，但高等级的斩味长度却很短，想要保持的话就必须频繁的磨刀，反而得不偿失。因此玩家要从斩味的等级和长度两方面对武器进行考量。

附加属性：附加属性和攻击属性不同，指的是武器自带的属性伤害，有火、水、冰、雷和龙5种，在进行攻击的时候会附加等量的属性伤害，至于能够造成多少的属性伤害要视敌人对此属性的耐性而定。因此针对敌人的属性弱点使用对应的武器能够大大提高狩猎效率。

特殊属性：特殊属性分为麻痹、睡眠、毒和爆破四种，与附加属性不同的是，特殊属性的发动次数是有几率的，主要是对敌人造成各种负面效果。麻痹属性可以让怪物陷入短暂的麻痹无法动弹，毒属性可以持续消耗怪物生命值，睡眠属性则会使敌人陷入昏迷，而爆破属性能够让玩家在攻击时在怪物身上累积爆破值，爆破值蓄满后，怪物身上对应的部位就会遭到一次威力强大的爆破攻击，对于破坏特殊部位十分有效。

属性解放：一些原本不带附加属性的武器，通过装备技能发动属性解放的话，有可能会将隐藏的属性解放。

会心：攻击中有一定的几率会发生会心一击，那一下的伤害会提高至原来的1.25倍。当然也会有负会心，伤害则会降低为原来的0.75倍。发动会心一击的概率除了可以由武器自带的会心属性加成，也可以通过搭配装备发动“见切”和“弱点特效”来提高。

武器强化：强化武器可以提升武器的斩味、攻击力等，想要进行强化的话，除了需要金钱外，还需要对应的素材才行。有些武器在升级时会有分支，通过不同的素材可以按不同的路线进行升级，由于升级后的武器不能降级，因此在做分支选择时要比较谨慎。

防具

属性耐性：相对于武器的附加属性，防具有属性耐性的概念。属性耐性存在正负数值，属性耐性越高，受到对应的属性攻击的伤害就越小，而一旦属性耐性为负数的话，受到对应的属性攻击带来的伤害会加大。防具本身的属性耐性是固定的，不能通过强化来提高。

技能：防具所带的技能是系列非常重要的系统之一，每件防具都拥有一定量的技能点，一般来说，只要身上所穿的所有防具的技能点加起来超过10点或–10点的话，对应的技能便会发动，有些技能在超过10点的情况下仍然能继续提升，增强技能效果。防具本身所带的技能点是固定的，无法改变，但玩家可以通过镶嵌装饰品在一定程度上辅助或改善防具的技能点情况。

防具强化：防具的强化与武器强化不同，不需要相应的素材，只需要各个等级的铠玉。并且强化防具只能提升防御力的数值，外观、技能点、属性耐性等均无法提升。



■本作中特有的骑乘模式需要利用高低差地形来完成。

新系统——乘骑攻击

乘骑攻击是本作新加入的系统，玩家利用高低差地形或是操虫棍成功对怪物进行跳跃攻击的话，便能够进入乘骑攻击状态。



▲当出现的攻击槽中移动的怪物头显示为红色时玩家需一直按住 R 键稳住角色。



▲当头的颜色变为绿色时，玩家可按 X 或 A 键对其施加攻击。

当攻击槽达到 MAX 时，怪物会倒地，此时就可以对其进行持续的攻击输出了。需要注意的是，成功进行乘骑攻击后，短时间内无法再次对怪物形成乘骑。

狂龙症的感染与克服

在本作中，若是受到带有“狂龙病毒（狂龙ウイルス）”的怪物的攻击，猎人就会感染上狂龙病毒。当感染槽满后，猎人就会狂龙症发作，体力槽中能自然回复的红色部分会消失，所受的攻击伤害也会变大。若是能持续向带有狂龙病毒的怪物持续输出的话，狂龙症会被克服，之后在短时间内玩家的会心率会上升。



▲就算感染狂龙病毒，玩家也可以利用成功克服的机会将情形变为对自己有利。

怪物的捕获



▲当怪物变得一瘸一拐时说明其已经变得十分虚弱，已可以开始进行捕捉。



▲在怪的附近设置好陷阱然后等它中招。

►一旦怪物中了陷阱，就赶快使用捕获用的麻醉玉或麻醉弹，麻醉玉的投掷方法是事先在道具窗口选中麻醉玉，然后近距离对准妖怪，将摇杆前推并同时按 Y 键进行投掷在一般情况下通常需要准备两个或更多的麻醉玉。当其陷入昏睡状态时即视为捕捉成功。



常用道具

名称	作用	取得方式
药草	合成“回复药”的素材，本身可小幅回复HP值	商店购买、地图采集
回复药	普通回复药，回复中等HP值	商店购买、合成
回复药グレート	大回复药，大幅回复HP值	调和
クーラードリンク	冷饮，服用后获得耐暑效果，防止在炎热环境中自动消耗HP	商店购买
ホットドリンク	热饮，服用后获得耐寒效果，防止在寒冷环境中体力槽上限降低加快	商店购买
こんがり肉	熟肉，食用后中幅提升体力槽上限	烤肉
生焼け肉	半熟肉，食用后小幅提升体力槽上限	烤肉
コゲ肉	烤焦的肉，食用后体力上限可能上升也可能下降	烤肉
毒生肉	放置于场地中引诱敌人食用，使其进入中毒状态	调和
シビレ生肉	放置于场地中引诱敌人食用，使其进入麻痹状态	调和
眠り生肉	放置于场地中引诱敌人食用，使其进入睡眠状态	调和
ペイントボール	染色玉，向怪物投掷后可在一段时间内标记怪物的位置	调和
闪光玉	头之后可以造成怪物短时间的眩晕	商店购买
音爆弹	投掷后发出高频声波	商店购买
小タル爆弹	小桶爆弹，受到冲击后引爆	商店购买
大タル爆弹	大桶爆弹，受到冲击后引爆	调和
落とし穴	落穴陷阱，可以将怪物困住一段时间，特殊场景无法使用	调和
シビレ罠	麻痹陷阱，可以将怪物困住一段时间，对一些特定的怪物无效	商店购买
砥石	使用后回复武器斩味	龙人问屋处通过点数交换
千里眼の药	使用后可以在一段时间内观察到怪物所在区域	调和
モドリ玉	回家玉，使用后可直接返回营地	调和
强走药グレート	使用后长时间不消耗耐力	调和
强走药	使用后一段时间内不消耗耐力	调和
解毒药	使用后解除中毒状态	调和
鬼人药	使用后攻击力提升	调和
鬼人药グレート	使用后攻击力大幅提升	调和
怪力の丸药	使用后攻击力小幅提升	调和
硬化药	使用后防御力提升	调和
硬化药グレート	使用后防御力大幅提升	调和
忍耐の丸药	使用后防御力小幅提升	调和
ウチケシの实	使用后解除水、冰、雷异常属性状态	采集
龙杀しの实	使用后解除龙属性异常状态	采集
元气ドリンコ	进入睡眠状态后立刻使用可以解除	调和
消散剂	使用后可以去除泥、雪的异常状态	商店购买
いにしえの秘药	将生命值与耐力的上限都提升到150	调和
ボロピッケル	容易坏掉的镐	商店购买
ピッケル	坚固的镐	商店购买
ピッケルグレート	最坚固的镐	商店购买
ボロ虫あみ	容易破损的捕虫网	商店购买
虫あみ	不容易坏额捕虫网	商店购买
虫あみグレート	最牢固的捕虫网	商店购买
肉焼きセット	烤肉机，用于烤生肉	采集
钓りバッタ	鱼饵的一种	采集
钓りミミズ	鱼饵的一种	采集
钓りホタル	鱼饵的一种	采集
钓りフィーバエ	鱼饵的一种	采集
钓りカエル	鱼饵的一种	采集

调和

系列重要的游戏系统之一，游戏中的一些道具虽然可以通过商店购买，但很多比较强力的道具如回复药G、强走药等等，都需要玩家自己用相应的素材调和才能得到。具体的调和表在一开始游戏是不会告诉玩家的，需要玩家自己去摸索，调和成功一次后，该调和配方便会自动登录到调和列表中，方便玩家进行下次的调和。因为无法调和的两种素材是无法进行选择的，因此不必担心会因为选错材料而造成浪费。

另外，等级越高效果越强的道具调和成功率越低，很有可能调和失败，造成素材的浪费，因此想要提高调和成功率的话，玩家可以在商店中按照顺序购入调和书，可以大大提升调和成功率。需要注意的一点是，平常在箱子内进行调和的话，把调和书放在箱子里就可以，如果想要在任务中提高调和成功率，则必须把调和书带在身上。

调和书共有 5 本：

调和书①入门篇	调和成功率提高5%
调和书②初级篇	有前一本调和书的情况下，调和成功率提升10%
调和书③中级篇	有前两本调和书的情况下，调和成功率提升10%
调和书④上级篇	有前三本调和书的情况下，调和成功率提升10%
调和书⑤达人篇	有前四本调和书的情况下，调和成功率提升10%

上屏元素详解



①**任务计时钟**：显示当前任务的的剩余时间，5 分钟走一大格，在限制时间内未达成任务目标即视为失败。

②**生命值槽**：生命值槽起始上限是 100，可以通过吃药或者猫饭等方式提高上限，最高可提升到 150。如果绿色的部分全空的话表示生命值耗尽，会被猫车送回据点。另外猎人受伤后 HP 槽会有红色的部分，这时候只要确保不在受到攻击，红色生命槽会随着时间慢慢恢复为绿色。

③**耐力槽**：耐力槽起始上限是 100，可以通过吃药或者猫饭等方式提高上限，最高可提升到 150。使用冲刺，闪躲或是特定攻击时会消耗耐力槽，之后耐力会随着时间慢慢恢复，不过如果消耗过猛让耐力槽全空的话，则会陷入长时间的硬直，千万小心。另外在一般情况下，耐力槽的上

限会阶段性的减少，需用通过道具进行回复。

④**武器斩味：**剑士风格的猎人才会有的标志，不同的颜色代表武器当前的锋利程度。根据使用武器的不同，这里还会显示弹药或瓶的状态。

⑤**猎人信息：**显示玩家及同伴的名称及所使用的武器，每个人的生命值状态也会在名字下体现。在被大型怪物发现时玩家名字左边会闪动黄色或者红色的眼睛图标，而在玩家的名字右边则显示当前人物当前状态



►黄色表示怪物进入了警戒状态。



◄红色表示怪物已发现玩家并会进行攻击。

⑥**快速道具栏：**显示当前按 Y 键可使用的道具，长按 L 键后可用 A 和 Y 键左右选择道具。如果玩家使用枪手风格进行战斗的话，长按 L 键后可以用 X 键和 B 键上下选择弹药或瓶。

状态效果一览

狩猎笛效果

图标	名称	效果
	强化自身	提高移动速度，攻击不会弹刀
	体力UP	增加生命值上限
	风压无效	不受怪物振翅产生的风压影响
	加护	一定几率使得受到的伤害减少
	听觉保护	不受怪物咆哮的影响
	气绝无效	不会进入眩晕状态
	麻痹无效	不会进入麻痹状态
	耐震	不受地震效果影响
	属性值UP	武器特殊属性效果上升
	火耐性UP	火抗性上升
	水耐性UP	水抗性上升
	雷耐性UP	雷抗性上升
	冰耐性UP	冰抗性上升
	龙耐性UP	龙抗性上升
	泥、雪无效	不会被泥、雪包裹

加成及负面状态一览

图标	名称	效果
	攻击力UP	攻击力中等提升
	贯通力UP	斩味中等提升
	防御力UP	防御力中等提升
	防御力DOWN【小】	防御力下降
	全耐性DOWN【小】	全属性抗性-10
	全耐性DOWN【大】	全属性抗性-30
	寒无效	不受严寒天气影响
	暑无效	不受酷暑天气影响
	回复力UP	红血回复速度加快
	干扰无效	采集素材等动作时受到攻击不会硬直
	毒	进入中毒状态，生命值缓缓下降，服用解毒剂解除
	麻痹	进入麻痹状态，倒地一段时间无法动弹，受到吹飞攻击的话会解除

加成及负面状态一览

图标	名称	效果
	气绝	连续受到敌人的攻击，原地眩晕进入气绝状态。受到攻击可以解除，快速按键或滑动摇杆可以减少眩晕时间。
	睡眠	移动速度变慢最后倒地睡着，受到攻击或连打按键可减少倒地时间。
	部分道具使用不能	被臭气包裹，无法使用食用类道具。可以使用消臭玉解除状态。
	被雪包裹	移动速度变慢且无法攻击，使用消散剂可解除状态，受到攻击或连打按键可减少倒地时间。
	被泥包裹	移动速度变慢且无法攻击，使用消散剂可解除状态，受到攻击或连打按键可减少倒地时间。
	木天蓼异常	容易成为艾露猫攻击或盗窃的对象，回营地的帐篷睡觉可以解决
	吸血	被吸血生物吸附，体力缓缓减少，通过反复回避翻滚可以解除
	爆弹	在经过一定时间或是受到强烈冲击会发生爆炸，使用消臭玉或是通过反复回避灭掉身上的火星
	火属性异常小、大	生命值缓缓减少，使用ウチケシの实或是多次翻滚回避解除。
	水属性异常小、大	耐力回复速度变为原来的1/4，使用ウチケシの实解除
	冰属性异常小、大	耐力消耗速度大幅上升，使用ウチケシの实解除
	雷属性异常小、大	更容易进入气绝状态
	龙属性异常小、大	武器属性消失，会心率变为原来的一半

下屏元素详解

由于 3DS 有两块屏幕，且下屏是触摸屏，因此可以在下屏设置一些快捷按钮，方便猎人们在战斗中的操作。另外笔者建议将地图也放在下屏，不仅可以让上屏的视野更干净，也可以方便地触摸地图进行大小切换，没有扩展摇杆的玩家可以将十字键设定在下屏，当做右摇杆来使用。

下屏的模块是可以自由定制的，在据点或者任务中，按 START 键后，下屏就会出现设置菜单，分别为拼图定制（**パネルカスタマイズ**）、个性拼图菜单（**パネルのマイセット**）和猎人搜索的显示位置变更（**ハンター－サーチ表示位置の变更**）这三个选项。

拼图定制（パネルカスタマイズ）－

在这里可以自定义下屏幕的模块，不同的模块所占用的空间不同，占用空间的大小会在模块的右下角以 1 格、2 格或 3 格的标志进行区分，玩家要注意当前区域可容纳的模块大小。除了常用的地图、十字键及怪物锁定等，玩家还可以考虑把状态槽也搬下屏，如果是弩手或是弓手的话还亦可以考虑将调和列表放到下屏。当然，如何对模块进行组合才能发挥最大的效率，还要视玩家个人的操作情况而定。



①拼图区域（**パネル**）：可用触控笔拖动功能拼图。

②类型选项（**カテゴリボタン**）：用十字键的↑和↓可进行选择。

③设定：可对能进行设定的拼图的大小和形状等进行进一步详细的设定。

④拼图配置区（**パネル配置エリア**）：将需要的拼图在此区域进行组合。



⑤回收箱（**リサイクル** Box）：移除不需要的拼图，从中也可以恢复之前移除掉的拼图。

⑥决定：确定目前的拼图配置形态。

⑦返回（**戻る**）：返回上一级画面。

拼图功能一览

类型	名称	功能
镜头（カメラ）	镜头操作（カメラ操作）	调整镜头
	镜头操作【大】（カメラ操作【大】）	调整镜头
	目标锁定镜头（タ–ゲットカメラ）	在与大型怪物处于同一张地图时，点击即可锁定怪物，按L会正面朝向怪物（连续短按两次L会将镜头恢复到玩家视角的正面）
数据（ステ–タス）	我的数据（マイステ–タス）	显示自己角色的数据
	我的数据【大】（マイステ–タス【大】）	显示自己角色的数据
	同伴数据（仲间ステ–タス）	显示同伴角色的数据
地图（マップ）	地图	显示玩家所在位置，在特定条件下也可看见大型怪物的位置
	信号（サイン）	点击即可发射信号
道具袋（アイテムポ–チ）	道具袋	点击即可立即使用便携道具
	道具切换（アイテム切り替え）	切换使用道具
	道具切换【大】（アイテム切り替え【大】）	切换使用道具
快捷功能（ショ–トカット）	炮弹・瓶的切换（弹・ビン切り替え）	切换所使用的炮弹或者瓶
	道具登陆（アイテム登录）	优先使用登陆道具
	道具登陆【大】（アイテム登录【大】）	优先使用登陆道具
其他（その他）	列表调合（リストから调合）	点击即可进行列表调合所需道具
	特殊攻击	包含脚踢/特殊攻击/跳过（キック/特殊攻击/Skip），也就是（一般情况）使用脚踢/（使用武器时）进行特殊攻击/（播放过场动画时）跳过过场动画

个性拼图菜单

登录：将目前设定好的拼图进行登录，最多可登陆三个个性拼图菜单。

调出（呼び出し）：变更已登录的个性拼图菜单。

削除：删除已登录的个性拼图菜单

猎人搜索的显示位置变更

可切换猎人搜索功能的显示位置。

艾鲁猫

在单人游戏中玩家可以带两只艾鲁猫为自己助阵，其中的一只是在游戏一开始由玩家自行进行设定的“主随从猫（メインオトモ）”，以及随着剧情推进在游戏中进行雇佣的“副随从猫（サブオトモ）”。



▲艾鲁猫的管理界面。

艾鲁猫的管理

在自宅或者奇可村的暖洋洋岛上，玩家可以对艾鲁猫进行管理。

选项	说明
出击・特训の设定	选择是否让艾鲁猫出战。选择“休息（休憩）”时艾鲁猫不会出战，但干劲（テンション）会上升。选择进行特训的话艾鲁猫的等级会上升。
正选成员替换（レギュラ–入れ替え）	将雇佣的艾鲁猫从候补（控え）更换为正选成员（レギュラ–），最多可同时有五只正选成员。选择完成后在“出击・特训の设定”中玩家可以选择让正选成员出战、休息或者特训。
变更・出售装备（そうびの变更・卖却）	除了变更和出售艾鲁猫的装备外，玩家们还可以在这里登陆和替换艾鲁猫的套装。
更换内衣（インナ–の变更）	从两种内衣款式中进行选择。
编辑艾鲁猫的说明（オトモコメント编集）	自由编辑艾鲁猫情报中的说明一览。
解雇艾鲁猫（オトモの解雇）	进行艾鲁猫的解雇。当艾鲁猫的数量达到最大时，玩家再进行雇佣时就会自动解雇一只。
解雇配信艾鲁猫（配信オトモの雇用）	选择网上下载的配信艾鲁猫进行雇佣。

艾鲁猫的特性

干劲（テンション）：干劲越高艾鲁猫在采集、进攻怪物、合体技等方面的表现就会越好。如果在吃猫饭时选择新鲜食材的话会提升艾鲁猫的干劲。要注意的是在任务中艾鲁猫体力为零，进行特训，作为猫猫探险队的成员出发探险和投网捕鱼的话都会让干劲下降。

倾向（トレンド）：倾向会影响艾鲁猫的各项能力数据以及在任务中的行动，并且不同的倾向也会影响“倾向技（トレンド技）”和“倾向技能（トレンドスキル）”。

倾向	说明
队长（リ–ダ–）	只有主随从猫才会具备的倾向。会提醒走神偷懒的副随从猫，在受到怪物的攻击后会在一定时间内提高攻击力，并会使用直面突击的进攻方式与怪物作战。
助手(アシスト)	技术较全面，擅长各种辅助，比如通知猎人何时可进行捕获、发动千里眼之术等等。其使用的休息撤退强化术可加速回复。

名称	说明
防守（ガ–ド）	拥有宛如钢铁之壁的防御力。会运用铁壁挑发之术对怪物拉仇恨。其使用的铁壁挑发强化术可有效抵挡平时无法承受的攻击。
回复	擅长回复。在受到攻击或者撤退进行回复时又是会掉落药草、应急药或者生命の粉尘。会立即吹响解毒・消臭笛莱维猎人接触异常状态。当猎人的体力达到一定下限时，会积极吹奏回复笛来进行回复。
寻宝(宝探し)	喜欢采集，不会对怪物进行攻击，而专注与采集。
搏斗(ファイト)	擅长攻击，比起其他倾向的艾鲁猫的攻击力要高。会吹鬼人笛在一定时间内提高攻击力，并可连续使用会心攻击，会对怪物施行贯通攻击持续对怪物进行输出，在与大型怪物作战时非常有效。
缴获(ぶんどり)	从远处对大型怪物进行攻击，在有空隙时就会立即缴获怪物身上的素材。
爆破(ボマ–)	专用爆弹进行攻击。会对怪物设置大型爆弹,会在愤怒时使用威力较高的爆弹。

■艾鲁猫合体技——猫猫火龙车！



合体技：由主随从猫和副随从猫合作释放的大型技能，有可进行强力输出的猫猫火龙车（ネコ式火龙车）、提升猎人体力和耐力最大值的猫猫应援乐团（ネコ式应援乐团）、以及扰乱怪物视线，为猎人的进攻和回复制造机会的猫猫突击队（ネコ式突击队）。艾鲁猫的干劲越高合体技的效果就越显著。

目标（タ–ゲット）：可查看艾鲁猫优先进攻大型怪物还是小型怪物，也有兼顾进攻两者的平衡型艾鲁猫。

艾鲁猫技能（オトモスキル）：每只艾鲁猫都会拥有特殊的技能，比如提升撤退时的体力恢复速度的“高速回复之术”、不会中毒的“毒无效之术”等等。一只艾鲁猫最多可学习物种艾鲁猫技能。

艾鲁猫的装备

艾鲁猫的武器主要分为用于切断的“斩”和进行打击的“打”这两类武器。艾鲁猫的头部防具会改变其攻击目标。

投网机器(投网マシ–ン)

在暖洋洋岛上使用的捕鱼利器。瞄准海上的鱼群把握好时机即可获得大丰收，每次使用机器时可撒网捕捉三次。



猫猫探险队(モンニャン队)

让在后方待命的艾鲁猫进行探险，可得到生存装备的端材。一次最多可派遣五只艾鲁猫进行探险。



◆流程

①选择探险路线（ルート选择）：玩家拥有的食料（しょくりょう）越多，就能将探险队派遣到更远的地方。

②选择艾鲁猫（参加オトモ选择）：只能从在后方待命的艾鲁猫中进行选择。

③出发作战：使用艾鲁猫技能与怪物进行作战。

④获得报酬：与怪物作战并将其击退的话作为报酬的端材数量会增加。

◆技巧

尽量使用相克技能来与怪物对战！

●在用艾鲁猫技巧进行攻击时要注意怪物头像的颜色，如果是红色头像的怪物就多用黄色技能、蓝色头像的使用红色技能、黄色头像的则使用蓝色技能。

●当一只艾鲁猫同时有着两种技能时可用X键来进行切换，然后选择要使用的技能。

●在出发前选择探险路线时可得知怪的属性，因此可选择对应的艾鲁猫进行战斗

流程篇

任务须知

任务接受

本作在任务方面依旧延续《怪物猎人》系列的特点，有着包括狩猎、捕获、采集、搬运等多样的任务内容。在规定时间内完成任务后即可获得酬金和奖励道具，接受任务者还会被返还双倍契约金。若在规定时间内没有完成任务内容，或是力尽三次，也就是俗称的猫车三次的话也会被视作任务失败。并且每猫车一次玩家获得的报酬都会相应地减少。本作中的任务除了主要任务（メインクエスト）外，还包含一个相关的副任务（サブクエスト），完成副任务会获得相应的报酬，但不会算作任务完成。



▲在村中或者集会所的任务柜台（クエストカウンター）处都可接受任务。



▲与村中的NPC对话也可触发一些特别的任务。



▲接受任务时查看关于任务详细情报。



▲显示环境不安定的任务中可能会出现情报里没有提及的怪物。



▲显示生态未确定的任务则表明作为狩猎对象的怪物可能会出现异变。

任务类型

村任务（村クエスト）：村任务限定玩家只能单人执行，在本作中随着村任务的完成会推动剧情的发展并解锁新的村子以及设施，在村中与NPC对话的话有时也会接到特别的委托任务。相比集会任务，村任务的难度较低，玩家们可以先在村任务中小试一下身手！

集会任务（集会所クエスト）：在集会任务中，玩家不仅可以单人游戏，还可以与最多四人进行联机来完成任务。本作中集会任务分为下位和上位，一星到三星的任务为下位任务，四星到七星为上位任务。并且集会所中还有许多方便玩家们一起游戏的设施。

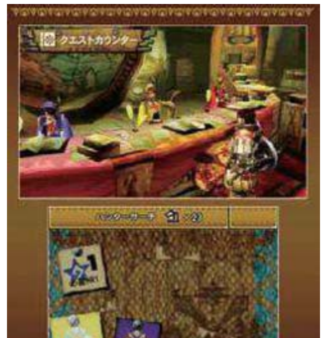
紧急任务（紧急クエスト）：完成一些特定任务后会出现紧急任务，达成集会的紧急任务的话会提升玩家的猎人等级（Hunter Rank，也就是简称的HR），完成村任务中的紧急任务的话除了推动剧情发展外，任务的等级也会提高。

探索任务（探索クエスト）：探索主要是让玩家去世界地图上的“未知の树海”完成搜集怪物情报的任务。玩家需要做的是狩猎指定怪物或者击破怪物身上的某些部位，获得提交调查报告的素材，在一些特殊情况下也会有其他规定内容，例如击退怪物等等。探索任务没有失败条件，玩家可随时返回据点，到达运货车（荷车）处就会得到相应的奖励，若是狩猎成功的话会得到在一些特殊场景下使用的旅团点数（旅団ポイント）。并且在“未知の树海”中玩家还可以得到武器和防具，这些破损的装备在村中的特定设施经过研磨后就可以进行使用。

公会任务（ギルドクエスト）：在探索任务中满足了狩猎大型怪物的某些条件后，就可以去集会所接受来自公会的特别任务。公会任务的难度会随着玩家的完成情况逐渐提高任务等级。要注意的是公会任务只能保存十个，并可以与其他玩家一起完成。除此之外，玩家还可以将自己的公会任务配发给他人。



■玩家需要先在菜单的“公会任务”这一选项中选择登陆公会任务。



■在集会所中与受付娘对话即可接受公会任务。

斗技大会任务（斗技大会クエスト）：从规定的数套装备中选择一套，然后讨伐大型怪物的任务。根据达成任务的时间玩家会得到相应的评价，这些评价也会被记录在玩家的工会卡片中。任务完成后的报酬多为制作特定武器时所必需的材料，每项任务都可多次进行挑战。

挑战任务（チャレンジクエスト）：可在此接受从网上下载的挑战任务。

任务营地



支给品箱（支给品Box）：任务开始时玩家可以从中领取公会配给的支给品，在经过一定时间后箱子里还会追加物品。任务结束后支给品专用的道具会被回收。

纳品箱（纳品Box）：在一些特定的采集任务中，玩家需要把任务要求的物品放入纳品箱中才算完成任务。将物品搬至纳品箱前，然后点A键即可交纳物品，要注意的是能放入的只能是任务所要求物品。

床（ベッド）：在此休息可让玩家回复体力，并解除异常状态。

素材收集

身为猎人除了狩猎怪物外，还需要同时通过剥取、挖掘矿石、捕虫垂钓来补充素材进行出售或制作装备等。



▶将怪物打倒后可以从其尸体上剥取各种各样的素材。

www.dooland.com



护石：在挖掘时有时会出现作为防具使用的护石，可用来加强技能点数。除了挖掘外，完成任务后有时也会得到护石作为奖励，经过鉴定后就可以进行使用。

◀在携带铁锹（ピッケル）的时候，就可以在挖掘点处采矿了。铁锹多次使用后会坏掉所以最好一次多带几把。

▶在捕虫点用捕虫网（虫あみ）即可捕捉各种昆虫。和铁锹一样，捕虫网多使用几次后也会坏掉，所以应该提前多备几把。



▶就算玩家什么鱼饵也没有带也可以在垂钓点无限次进行垂钓，若是带着特殊的鱼饵则可钓到很多珍稀的鱼类。



村任务关键流程

游戏开始后，玩家首先会在沙海中的龙击船上进行剧情任务，首先到船头与旅团团长对话，然后按十字键上把视角拉到最高后，再按十字键的左右来回调整视角，便能触发与豪山龙的战斗。此时船体会因为怪物的撞击而倾斜，要按住R键防止人物滑落。之后从豪山龙的手臂处登上其身体，从光标指示处取回团长的帽子后回到船上。接下来到船尾处取得炮弹，搬动到大炮的附近，按A键对豪山龙进行炮击，需要注意的是豪山龙此时会不断撞击船体，要小心在搬运途中别被撞到，否则就要重新拾取炮弹。成功炮击几回合后，豪山龙会换到船体的另一边，继续对其炮击几次后，豪山龙会从沙中跃起冲向船体，此时要抓紧机会使用大炮附近的铜锣进行音波攻击，如果操作太慢的话，便要重复这一过程。成功进行音波攻击后，在其他龙击船的帮助下，玩家所在的旅团便能抵达狩猎旅程的第一站——**バルバレ**（巴尔巴雷），和旅团团长对话后，便可以开始村任务的攻略。

村 1 ★

关键任务01

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
生肉を美味しくせよ!	采集	0z	60z	50分钟
出现条件	游戏开始后和旅团长对话		目的地	遗迹平原
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、携带肉烧きセット			
主任务	缴纳1个こんがり肉1个或是生烧け肉			
副任务	无			
主要报酬	こんがり肉、砥石、カラの实、なぞの骨、力の虫饵?火、钓りミミズ			
副任务报酬	无			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	从蓝色的支给品箱中取得携带肉烧きセット后，在地图的1区或3区打到アプトノス（食草龙），从它的尸体上剥取生肉。然后用支给的携带肉烧きセット进行烤肉。烤肉的时候会有背景音乐，当音乐停止后立刻按A停止的话可以得到生烧け肉，而当音乐停止后再让肉转半圈左右有些微微发黄后再按A停止的话，可以得到こんがり肉。最后回到营地的红色箱子前交纳即可。			

完成“**生肉を美味しくせよ！**”后，画廊解锁《**おとなしき草食龙**》、《**はじまりの风吹く地**》。之后和旅团团长对话，开启任务“**调合の妙を学习せよ！**”

关键任务01

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
调合の妙を学习せよ!	采集	0z	60z	50分钟
出现条件	完成“生肉を美味しくせよ!”后与旅团团长对话。		目的地	遗迹平原
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、携带肉烧きセット			
主任务	缴纳一个回复药グレート（回复药G）			
副任务	讨伐3只ジャギィ（粉速龙）			
主要报酬	回复药グレート、砥石、カラの实、砥石、なぞの骨、なぞの骨、力の虫饵–火、なぞの骨			
副任务报酬	300z、ジャギィの鳞			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	要得到回复药グレート话需要先用“药草”和“アオキノコ（蓝蘑菇）”调和出回复药，再用“ハチミツ（蜂蜜）”与回复药调和出回复药グレート，其中药草可以在1区获得，接着去8区可以采到蓝蘑菇，最后去6区可以得到蜂蜜，按照游戏的提示进行采集即可。采集完蜂蜜后6区会出现三只粉速龙，将它们全部打到后可以完成副任务，最后将调和好的回复药G交纳到营地中的红箱子中即可。			

完成“**调合の妙を学习せよ！**”后，画廊解锁《**ハチミツを求めて**》，玩家可以开始携带随从猫。回到家中与随从猫对话后，解锁村2★任务《**遗迹平原でキノコ狩り**》、《**ジャギィノスの讨伐**》、《**ケルビの角を纳品せよ**》。

村 2 ★

注意，只要完成关键任务03、04、05其中之一，就可以解锁后面的关键任务。

关键任务03

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
遗迹平原でキノコ狩り	采集	0z	600z	50分钟
出现条件	完成“调合の妙を学习せよ!”		目的地	遗迹平原
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2通常弹、LV1散弹、毒瓶、空瓶			
主任务	交纳1个严选蘑菇			
副任务	交纳5个特产蘑菇			
主要报酬	アオキノコ、ドキドキノコ、铠玉、力の虫饵–火、ハチミツ、药草、力の虫饵・水			
副任务报酬	600z			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	在2、4、6、8、9区都能采到严选蘑菇和特产蘑菇			

关键任务04

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
ジャギィノスの讨伐	讨伐	0z	600z	50分钟
出现条件	完成“调合の妙を学习せよ!”		目的地	遗迹平原
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2通常弹、LV1散弹、毒瓶、空瓶			
主任务	讨伐五只ジャギィノス（狗龙）			
副任务	无			
主要报酬	ジャギィの皮、鸟龙种の牙、ジャギィの磷、龙骨【小】			
副任务报酬	无			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	在9区和4区有比较多的狗龙，讨伐五只即可			

关键任务05

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
ケルビの角を纳品せよ	采集	0z	600z	50分钟
出现条件	完成“调合の妙を学习せよ!”		目的地	遗迹平原
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2通常弹、LV1散弹、毒瓶、空瓶			
主任务	交纳5个ケルビの角（鹿角）			
副任务	讨伐8只ケルビ（铃鹿）			
主要报酬	ウチケシタの实、生肉、角笛、回复笛、暖かい毛皮、ケルビの苍角、力の虫饵–火			
副任务报酬	ウチケシタの实、生肉、角笛、回复笛、暖かい毛皮、ケルビの苍角、力の虫饵–火			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	鹿群主要出现在3区和8区，从铃鹿的身上有一定几率会剥取到鹿角，讨伐8只后可以完成副任务，之后再回营地交纳鹿角即可。			

完成以上3个任务其中之一后，杂货店追加贩卖的商品。之后与屋台的料理长，也就做猫饭的厨师对话后，解锁关键任务《行く手**を阻むクンチュウを狩れ**》

关键任务06

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
行く手を阻むクンチュウを狩れ	讨伐	0z	600z	50分钟
出现条件	关键任务03–05完成其中之一后，与屋台的料理长对话		目的地	遗迹平原
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2通常弹、LV1散弹、毒瓶、空瓶			
主任务	讨伐8只クンチュウ（盾甲虫）			
副任务	无			
主要报酬	盾虫の甲壳、モスターの体液、にが虫、力の上虫饵、铠玉、ペイントの实、			
副任务报酬	无			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	先到7区触发剧情，之后在4、5、7区都会有盾甲虫，讨伐8只即可。注意必须先将盾甲虫打翻后，才能够对其造成伤害			

完成“行く手**を阻むクンチュウを狩れ**”后，画廊解锁《回转**する**盾》，并且现在可以自村子中与头顶上有对话标志的NPC对话，接受他们的委托。和屋台的料理长对话后，解锁关键任务《**アルセルタス**、突击！》

关键任务07

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
アルセルタス、突击!	狩猎	200z	1200z	50分钟
出现条件	完成“行く手を阻むクンチュウを狩れ”后，与屋台的料理长对话		目的地	遗迹平原
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2通常弹、LV1散弹、毒瓶、空瓶、火炎弹、支给专用闪光玉			
主任务	狩猎1只アルセルタス（彻甲虫）			
副任务	破坏彻甲虫的角			
主要报酬	彻甲虫の甲壳、彻甲虫の角、彻甲虫の羽、水袋、モスターの体液			
副任务报酬	彻甲虫の甲壳、彻甲虫の角、彻甲虫の羽、水袋、雷光虫、铁矿石、モスターの体液			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	彻甲虫最开始会在7区登场，战斗中会在4、9、8区移动，疲劳的时候会到8区进食，濒死时则会回到7区睡觉。			

完成“アルセルタス、突击！”后，画廊追加《轻量级の兵士》，猫饭食材中谷物和野菜两种食材的等级上升，杂货店贩卖商品追加。之后和团长对话可以开开启探索任务“调查指令 :ドスランボス”

关键任务08

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
调查指令：ドスランボス	探索	无	1200z	无
出现条件	完成“アルセルタス、突击！”后与旅团团长对话	目的地	未知树海	
支给品	无			
主任务	到达荷车所在处			
副任务	无			
主要报酬	无			
副任务报酬	无			
失败条件	无			
任务要点	按照地图指示一路走到底即可，途中会出现蓝速龙王，玩家可以顺便将其打倒。由于探索任务不会有任何的支给品，因此在出发前请做好准备。			

完成“调查指令 :ドスランボス”后，蓝速龙王和狗龙王开出出现在探索任务中，在集会所中可以接受公会任务，擦身通信开始可以接受公会任务的配信。之后与团长对话，开启探索任务“调查指令 :イャンクック”

关键任务09

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
调查指令：イャンクック	探索	无	1200z	无
出现条件	完成“调查指令 :ドスランボス”后与旅团团长对话	目的地	未知树海	
支给品	无			
主任务	到达荷车所在处			
副任务	无			
主要报酬	无			
副任务报酬	无			
失败条件	无			
任务要点	按照地图指示一路走到底即可，途中会出现大怪鸟，玩家可以顺便将其打倒。由于探索任务不会有任何的支给品，因此在出发前请做好准备。			

完成“调查指令 :イャンクック”后，大怪鸟和彻甲虫开出出现在探索任务中。之后与团长对话，开启紧急任务“恶戏好きの奇猿狐を狩猎せよ”

村 3 ★

关键任务10（紧急任务）

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
恶戏好きの奇猿狐を狩猎せよ	狩猎	300z	2100z	50分钟
出现条件	完成“调查指令 :イャンクック”后，与旅团团长对话	目的地	遗迹平原	
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2通常弹、LV1散弹、毒瓶、空瓶、火炎弹、ウチケシの实、支给专用音爆弹			
主任务	狩猎一头奇猿狐			
副任务	成功进行骑乘攻击			
主要报酬	奇猿狐の毛、大きな骨、奇猿狐の长骨、			
副任务报酬	奇猿狐の毛、大きな骨、奇猿狐の长骨、奇猿狐の尻尾、奇猿狐の钩爪			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	奇猿狐一开始会在2区登场，战斗中会在2、4、8、9区之间移动，疲劳的时候会回到2区进食，濒死的时候则会前往9区。			

完成“恶戏好きの奇猿狐を狩猎せよ”后，画廊追加《いたずら好きの轻业师》，奇猿狐开始在探索任务中出现，龙人问屋开放使用。与旅团团长对话后可以移动到ナグリ村（纳古利村），与纳古利村的村长以及加工物的小女孩对话后，开启任务“危机！テツカブラを狩れ！”

关键任务11

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
危机！テツカブラを狩れ！	狩猎	300z	2100z	50分钟
出现条件	完成“恶戏好きの奇猿狐を狩猎せよ”后，与纳古利村的村长及加工物的小女孩对话	目的地	地底洞窟	
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石染色玉、LV2通常弹、LV1散弹、毒瓶、空瓶			
主任务	狩猎一头鬼蛙			
副任务	破坏鬼蛙的前颚			
主要报酬	鬼蛙の甲壳、鬼蛙の鳞、鬼蛙の爪、大きな骨、鬼蛙の大牙、カワズの油、严めしい头骨			
副任务报酬	鬼蛙の甲壳、鬼蛙の鳞、鬼蛙の爪、大きな骨、鬼蛙の大牙、カワズの油、严めしい头骨			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	鬼蛙一开始会在9区登场，战斗中会在1、2、3、8区之间移动，疲劳的时候会前往1区或8区进食，濒死的时候则会回到9区睡觉、破坏其嘴部的巨颚可以达成副任务。			

完成“危机！テツカブラを狩れ！”后，画廊追加《地下洞窟の暴れん坊》、《神秘の地下世界》，鬼蛙开始出现在探索任务中。与加工屋的负责人对话后，开启任务“ゲリョスを狩猎せよ！”。

关键任务12

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
ゲリョスを狩猎せよ！	狩猎	300z	2100z	50分钟
出现条件	完成“危机！テツカブラを狩れ！”后，与武器加工物的负责人对话	目的地	地底洞窟	
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2通常弹、LV1散弹、毒瓶、空瓶			
主任务	狩猎一头ゲリョス（毒怪鸟）			
副任务	破坏毒怪鸟的冠			
主要报酬	ゴム质の皮、毒袋、龙の爪、龙の牙、龙骨【中】、ライトクリスタル			
副任务报酬	ゴム质の皮、毒袋、龙の爪、龙の牙、龙骨【中】、ライトクリスタル			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	毒怪鸟一开始会在3区出现，战斗中会在1、3、5、6、7、8区之间移动，疲劳时会前往8区进食，濒死时则会到7区睡觉。在任务开始前最好准备好足够的解毒药。			

完成“ゲリョスを狩猎せよ！”后，画廊追加《パニック注意报》，毒怪鸟开始出现在探索任务中。与屋台料理长对话后，开启任务“ドスゲネポスの捕获”。

关键任务13

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
ドスゲネポスの捕获	捕获	300z	2400z	50分钟
出现条件	完成“ゲリョスを狩猎せよ！”后，与屋台的料理长对话	目的地	地底洞窟	
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、冰结弹、毒瓶，空瓶、支给专用闪光玉、携带麻痹陷阱、捕获用麻醉玉、捕获用麻醉弹			
主任务	捕获一头黄速龙王			
副任务	讨伐5头黄速龙			
主要报酬	ドスゲネポスの皮、ゲネポスの麻痹牙、麻痹袋、ゲネポスの鳞、ゲネポスの皮、カラ骨、龙骨【中】			
副任务报酬	ゲネポスの麻痹牙、ゲネポスの鳞、ゲネポスの皮、龙骨【小】			
失败条件	报酬金归零、时间耗尽或是直接将黄速龙王杀死			
任务要点	注意这是一个捕获任务，不能将黄速龙王直接杀死。在支给品中会提供陷阱以及麻醉玉，如果为了保险的话也可以自己合成陷阱以及麻醉玉带在身上。黄速龙王一开始出现在2区，战斗中会在1、2、3、4区之间移动，一旦看到黄速龙瘸腿，即表示可以捕获，可以等它回到9追睡觉后，安放陷阱并投掷麻醉玉将其捕获。副任务是讨伐5只黄速龙，出现的地点分别2、3、9区。			

完成“ドスゲネポスの捕获”后，画廊追加《迫る麻痹牙》，猫饭食材中“鱼”的等级上升。之后与纳古利村的村长对话后，开启紧急任务“沈默、狡猾、暗杀者の调べ”。

村 4 ★

关键任务13(紧急)

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
沈默、狡猾、暗杀者の调べ	狩猎	300z	2700z	50分钟
出现条件	完成“ドスゲネポスの捕获”后，与纳古利村的村长对话	目的地	地底洞窟	
支给品	地图、火炬、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶、解毒药、消散剂			
主任务	狩猎一头ネルスキュラ（影蜘蛛）			
副任务	破坏影蜘蛛的毒刺			
主要报酬	影蜘蛛の铗角、影蜘蛛の甲壳、影蜘蛛の爪、モンスターの体液、影蜘蛛の棘、睡眠袋			
副任务报酬	影蜘蛛の铗角、影蜘蛛の甲壳、影蜘蛛の爪、モンスターの体液、影蜘蛛の棘、睡眠袋			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	影蜘蛛一开始会在6区出现，战斗中会在4、5、6区之间移动，濒死时则会移动到5区。想达成副任务的话，必须以骑乘状态将其背部的毒刺破坏。			

完成“沈默、狡猾、暗杀者の调べ”后，画廊追加《沈み潜む暗杀者》，影蜘蛛开始在探索任务中出现，此时加工物可以开始生产装饰品。之后与纳古利村的村长对话，选择“是（はい）”后，进入剧情任务。

关键任务14（剧情）

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
无	剧情	无	1200z	50分钟
出现条件	完成“沈默、狡猾、暗杀者の调べ”后，与纳古利村的村长对话并选择“はい”	目的地	龙击船	
支给品	应急药、携带食料、携带砥石、LV2 通常弹、LV1 贯通弹、强击瓶，空瓶、解毒药、消散剂、ウチケシの实、バリスタの弹			
主任务	击退黑蚀龙			
副任务	无			
主要报酬	无			
副任务报酬	无			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	在黑蚀龙离船较远的时候，可以先用大炮和击龙枪对其进行攻击，尤其要擅用击龙枪，因为击龙枪的炮弹一次可以携带多枚，玩家可以在船头先采集足够的击龙枪炮弹后，在对黑蚀龙进行攻击，另外击龙枪的角度移动范围更大，当黑蚀龙处于船头位置时，我们亦可以调整击龙枪的方向对其进行攻击。当黑蚀龙落到甲板上的时候，就可以用武器对其展开攻击了，总体实力并不算太强，但由于甲板移动范围有限，因此还是要注意回避。当黑蚀龙受到足够的伤害后，便会离开。			

完成剧情任务后，便可以到达新的村庄——**チコ**村(奇可村)，从奇可村的最左侧可以来到**ぽかぽか**岛(暖洋洋岛)，与岛上的艾露猫管理员对话后，玩家可雇佣的艾露猫数量上升，并开启任务“**ノラオトモ**、危机一发！”。

关键任务15

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
ノラオトモ、危机一发！	狩猎	300z	2700z	50分钟
出现条件	完成“沈默、狡猾、暗杀者の调べ”与剧情任务后，与暖洋洋岛上的管理员对话	目的地	原生林	
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶、火焰弹、消臭玉			
主任务	狩猎一只桃毛兽			
副任务	无			
主要报酬	桃毛兽の毛、桃毛兽の牙、桃毛兽の爪、大きな骨、极彩色の毛			
副任务报酬	无			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	记住一定要带上随从猫，否则没法接任务。任务开始后，先到10区触发剧情，之后到2区与桃毛兽进行战斗。战斗中它会在2、5、6、7区之间移动，疲劳的时候会返回6区休息。另外桃毛兽如果吃了毒蘑菇的话攻击会附带毒属性，因此在战斗前请准备好解毒剂和消臭玉。			

完成“**ノラオトモ**、危机一发！”后，可以雇佣在任务中被解救的艾露猫，在之后的任务中，有一定几率地图中遇到的流浪艾露猫，与它们对话后，便可以在任务结束时雇佣它们。需要注意的是，此任务完成后，任务名会变为“桃色大将**ババコンガ**”。之后回到暖洋洋岛与管理员对话后，可以开始使用岛上的捕鱼设施，并开启任务“**モンニャン**队、危机一发！”。

关键任务16

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
モンニャン队、危机一发	狩猎	400z	3000z	50分钟
出现条件	完成“ノラオトモ、危机一发！”后，与暖洋洋岛的管理员对话	目的地	冰海	
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、热饮、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶、空瓶、火炎弹、ウチケシの实、支给专用音爆弹、消散剂			
主任务	狩猎一头ザボアザギル（怪鲛）			
副任务	破坏怪鲛的背鳍			
主要报酬	化け鲛の皮、化け鲛のヒレ、化け鲛の鳞、冰结袋、化け鲛の锯齿、カワズの油、大きな骨、冰结晶			
副任务报酬	化け鲛の皮、化け鲛のヒレ、化け鲛の鳞、冰结袋、化け鲛の锯齿、カワズの油、大きな骨			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	先到2区触发剧情，之后与怪鲛进行战斗，战斗中怪鲛会在1、2、3、6、7区之间移动，记得带消散剂以及足够的热饮。			

完成“**モンニャン**队、危机一发”后，该任务名会变为“枪**のザボアギル**”。之后回到暖洋洋岛与管理员对话，可以开始使用艾露猫探险队，与加工物的负责人对话后，可以开始在加工物中生产艾露猫专用装备。最后与奇可村的村长对话，开启任务“**ガラララアジャラの**狩猎”。

关键任务17

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
ガラララアジャラの狩猎	狩猎	400z	3300z	50分钟
出现条件	完成“モンニャン队、危机一发”后，与奇可村村长对话	目的地	原生林	
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶、冰结弹			
主任务	狩猎一头ガララアジャラ（绞蛇龙）			
副任务	破坏绞蛇龙的背部			
主要报酬	绞蛇龙の皮、绞蛇龙の甲壳、绞蛇龙の牙、绞蛇龙の骨髓、绞蛇龙の鸣甲、龙骨【大】、龙骨【中】、麻痹袋、カラ骨			
副任务报酬	绞蛇龙の皮、绞蛇龙の甲壳、绞蛇龙の牙、绞蛇龙の骨髓、绞蛇龙の鸣甲、龙骨【大】、麻痹袋、カラ骨			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	绞蛇龙一开始出现在5区，可以从营地后面直接跳到3区，节省大量的路程。战斗中绞蛇龙会在1、3、4、5区之间移动，濒死时会回到8区睡觉。			

完成“**ガラララアジャラの**狩猎”后，画廊追加《大气**を**震**わす**演奏者》，绞蛇龙开始在探索任务中出现，猫饭食材中野菜和谷物的等级上升。之后与奇可村的村长以及旅团团长对话，开启紧急任务“**ゴア？マガラ**紧急探索指令”。

关键任务18

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
ゴア?マガラ紧急探索指令	探索	0z	0z	无
出现条件	完成“ガラララアジャラの狩猎”后，与奇可村的村长以及旅团团长对话	目的地	未知的树海	
支给品	无			
主任务	击退一头黑蚀龙			
副任务	无			
主要报酬	无			
副任务报酬	无			
失败条件	无			
任务要点	此任务并无失败条件，因此哪怕多耗一点时间，也能将任务完成。进入第一个区域后便会遇到黑蚀龙，伤害到一定程度后，黑蚀龙会换区，此时通往下一区域的路被一块大石头挡住，同伴会调和爆弹进行爆破，此时场景中会出现蓝速龙，将它们全部打倒后，石头爆破成功，前往下一区域。进入下一区域后，打倒所有的的小桃毛兽。接着黑蚀龙便会再次出现，玩家此时要与其周旋，等到同伴成功进行爆破岩石后，黑蚀龙便会离开，任务完成。			

村 5 ★

关键任务19（紧急）

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
黑く蚀み地を染めん	狩猎	600z	4800z	50分钟
出现条件	完成“ゴア?マガラ紧急探索指令”后，与旅团团长对话	目的地	遗迹平原	
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶、ウチケシの实			
主任务	狩猎一头黑蚀龙			
副任务	破坏黑蚀龙的角			
主要报酬	黑蚀龙の鳞、黑蚀龙の甲壳、黑蚀龙の暗翼、黑蚀龙の惨爪			
副任务报酬	黑蚀龙の惨爪、黑蚀龙の甲壳、黑蚀龙の暗翼、狂龙结晶			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	黑蚀龙一开始出现在7区，并且比探索任务中要更强大，一开始就是狂龙化的状态，战斗中时会往3区和8区移动，濒死时会前往9区。			

完成“黑**く**蚀**み**地**を**染**めん**”后，画廊追加《黑**き**衣**を**缠**う**龙》，黑蚀龙开始出现在探索任务中，龙人问屋会追加新的交换素材。之后前往纳古利村与村长对话，开启任务“热地**に**现**る**、**グラビモス**！”。

关键任务20

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
热地に现る、グラビモス！	狩猎	500z	4800z	50分钟
出现条件	完成“黑く蚀み地を染めん”后，与纳古利村的村长对话	目的地	地底火山	
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、冷饮、LV2 通常弹、LV1 散弹、水冷弹、毒瓶，空瓶、元气ドリンコ、大タル爆弹			
主任务	狩猎一头グラビモス（铠龙）			
副任务	破坏铠龙的胸			
主要报酬	铠龙の甲壳、铠龙の头壳、铠龙の翼、上龙骨、火炎袋、龙骨【大】、龙骨【中】			
副任务报酬	铠龙の甲壳、铠龙の头壳、铠龙の翼			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	铠龙一开始出现在8区，战斗是会往2区和6区，濒死时会回到9区，任务开始前请准备好足够的冷饮。			

完成“热地**に**现**る**、**グラビモス**！”后，画廊追加《坚固**なる**铠》、《赤热**の**地下世界》，凯龙开始出现在探索任务中。之后与纳古利村的村长对话，乘坐飞空艇前往**シナト**村（席纳德村），与席纳德村的村长对话后，开启任务“高难度：不稳**の**幕开**け**”。

关键任务21

任务名	任务种类	契约金	报酬金	限制时间
高难度：不稳の幕开け	狩猎	400z	3900z	50分钟
出现条件	完成“热地に现る、グラビモス！”后，与席纳德村的村长对话	目的地	天空山	
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、冷饮、LV2 通常弹、LV1 散弹、火炎弹、毒瓶，空瓶、消臭玉、ウチケシの实			
主任务	狩猎一头桃毛兽王			
副任务	破坏桃毛兽王的爪			
主要报酬	桃毛兽の毛、桃毛兽の爪、桃毛兽の牙、极彩色の毛			
副任务报酬	桃毛兽の爪、桃毛兽の牙、狂龙结晶の欠片			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	先到2区触发剧情，之后与感染狂龙病毒的的桃毛兽往进行战斗，和普通的桃毛兽王相比，感染后的怪物明显更加狂暴，并且一开始就会喷毒喷火，记得带好消臭玉和解毒药。战斗中桃毛兽王会在1、3、5、6区移动，濒死时会回到7区。			

完成“高难度：不稳**の**幕开**け**”后，画廊追加《扩**がる**胁威》、《天**に**近**き**场所》，艾露猫探险中追加新的地图和怪物。与席纳德村的村长对话后，开启任务“重量级**の**女帝”、“无双**の**狩人”和“碧落**に**见**えし**、空**の**王者！”。

注意，只要完成关键任务 22、23、24 中的其中两个，就可以解锁之后的关键任务。

关键任务22					
任务名		任务种类	契约金	报酬金	限制时间
重量级の女帝		狩猎	500z	4800z	50分钟
出现条件	完成“高难度 :不稳の幕开け”后，与席纳德村额村长对话			目的地	天空山
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、冷饮、LV2 通常弹、LV1 散弹、火炎弹、毒瓶，空瓶、消臭玉、ウチケシの实				
主任务	狩猎一头ゲネル?セルタス（重甲虫）				
副任务	狩猎一头彻甲虫				
主要报酬	重甲虫の胸壳、重甲虫の圆月尾、重甲虫の甲壳、重甲虫の爪、重甲虫の大颚、モンスタ—の体液				
副任务报酬	彻甲虫の角、彻甲虫の羽。水袋、モンスタ—の体液				
失败条件	报酬金归零或时间耗尽				
任务要点	重甲虫一开始在5区，战斗中会移动到6区，濒死时回7区睡觉。重甲虫和彻甲虫一般会一起出现，合体之后会变得更加狂暴，由于任务的狩猎对象是重甲虫，如果不为了达成副任务的话，可以完全不必理会彻甲虫，而需要注意的是，即使先打倒了彻甲虫，之后还是会有另外的彻甲虫出现。				

完成“重量级の女帝”后，画廊追加《重量级の女帝》，重甲虫开始出现在探索任务中。

关键任务23					
任务名		任务种类	契约金	报酬金	限制时间
碧落に见えし、空の王者！		狩猎	500z	4800z	50分钟
出现条件	完成“高难度 :不稳の幕开け”后，与席纳德村额村长对话			目的地	天空山
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶、解毒药、支给专用闪光玉				
主任务	狩猎一头リオレウス（雄火龙）				
副任务	切断雄火龙的尾巴				
主要报酬	火龙の鳞、火龙の甲壳、火龙の翼爪、上龙骨、火龙の翼膜、火焰袋				
副任务报酬	火龙の尻、火龙の鳞、火龙の甲壳				
失败条件	报酬金归零或时间耗尽				
任务要点	雄火龙一开始在8区，战斗中会在1、2、3区移动，濒死时回到8区睡觉。				

完成“碧落に见えし、空の王者！”后，画廊追加《王者拜颜》，雄火龙开始在探索任务中出现。

关键任务24					
任务名		任务种类	契约金	报酬金	限制时间
无双の狩人		狩猎	500z	4800z	50分钟
出现条件	完成“高难度 :不稳の幕开け”后，与席纳德村额村长对话			目的地	天空山
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶				
主任务	狩猎一头ジンオウガ(雷狼龙）				
副任务	破坏雷狼龙的头				
主要报酬	雷狼龙の甲壳、雷狼龙の角、雷狼龙の带电毛、雷狼龙の爪、龙の牙、上龙骨、龙骨【中】				
副任务报酬	雷狼龙の带电毛、雷狼龙の角、雷狼龙の蓄电壳				
失败条件	报酬金归零或时间耗尽				
任务要点	一开始都到6区触发战斗，战斗中雷狼龙会在1、5、6区移动，濒死时会回到7区				

完成“无双の狩人”后，画廊追加《雷狼龙のなわばり》。

关键任务25					
任务名		任务种类	契约金	报酬金	限制时间
高难度：战栗のティガレックス		狩猎	700z	6900z	50分钟
出现条件	完成关键任务 22、23、24 中任意两个			目的地	遗迹平原
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶				
主任务	狩猎一头ティガレックス（轰龙）				
副任务	破坏轰龙的爪				
主要报酬	轰龙の甲壳、轰龙の爪、轰龙の鳞、轰龙の牙				
副任务报酬	轰龙の牙、狂龙结晶				
失败条件	报酬金归零或时间耗尽				
任务要点	轰龙一开始出现在在9区，收到一定伤害后会开始狂龙化，战斗中会在4区和8区移动，疲劳的时候会前往3区进食，濒死时则会回到9区。				

完成“高难度：战栗のティガレックス”后，画廊追加《捕食者の视线》，艾露猫探险对追加新的探险区域和怪物。之后进入席纳德村最上方的吊桥，与大僧正对话后开启任务“天を回りて戻り来よ”。

关键任务26（紧急）					
任务名		任务种类	契约金	报酬金	限制时间
天を回りて戻り来よ		讨伐	800z	7200z	50分钟
出现条件	完成“战栗のティガレックス”后，大僧正对话			目的地	禁足地
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶、解毒药、ウチケシの实				
主任务	打到一头天回龙				
副任务	破坏天回龙的角				
主要报酬	天回龙の甲壳、天回龙の净爪、天回龙の虹翼、勇气の证、龙骨【大】				
副任务报酬	天回龙の逆鳞　天回龙甲壳　天回龙の鳞　狂龙结晶				

关键任务26（紧急）	
失败条件	报酬金归零或时间耗尽
任务要点	除了出发点之外，与天回龙的战斗是在一个区域进行的，因此不能换区进行躲避和回复，不过可以多利用一下场景中的岩石障碍，另外在战斗中陷阱是无效的，可以带上闪光玉以及回家玉，在关键时刻能够造成敌人的眩晕，或者是返回据点进行回复等。

完成“天を回りて戻り来よ”后，便可以观看到结局动画以及制作人员表，之后会解锁其他高难度任务，但不会再有更高星级的村任务了。

集会所关键任务

由于篇幅关系，本次先放出集会所的关键任务，方便大家更快地达成 HR 解放。难点任务的攻略将在之后的研究中心中放出。

HR1
美味との遭遇?
ケチャワチャの横行を阻止せよ
鬼蛙テツカブラの狩猎
ゲリョス捕获日记

HR2
地底の捕食者・ネルスキュラ
女王、降临す
ブヨブヨの感触を君に
冰下に潜むザボアザギル
狩れ、ガラララアジャラを！

HR3
黑き衣を缠う龙
爱と恐怖のティガレックス
地底火山の生ける铠
空の王者を捕えたてまつれ！
绳张りに进入するべからず
重量级の女神
高难度：砂を渡るは锖びた岩船

HR4
人骚がせないたずら者たち
紫色の毒怪鸟
牙兽の品格
朝雨狩猎の腕まくり
なんて素敌な灰水晶

HR5
リオレイア亚种现る
大地に响く狩猎曲
地底洞窟に降り立つ赤い影
华丽なる魅惑色と樱色
红白娘に电击告白
陆の女王、捕获作战！
跳梁し意思を用いず恶成さば
高难度：狂龙战线?轰きあり！

HR6
黑き铠?グラビモス亚种！
蓝より深き、空の王者
狱狼龙
黑虎咆哮
爆破、时々ブラキディオス

HR7
回り集いて回归せん
高难度：狱炎に座す、霸たる者
高难度：牙を持つ太阳
高难度：恶天候を司る龙
高难度：砂海を割る古战艇
高难度：千の剑

武器篇

剑士风格

片手剑



攻击属性：切断（盾攻击为打击）

优点：●机动性强，招式动作短，可以做出灵活的立回。●可以盾防，紧急情况下能用来保命。●可以拔刀状态下使用道具。

缺点：●攻击范围小，很难对高的部位进行打击。●刚体招式少，在群战时容易被队友的攻击打断。●攻击次数多导致斩味消耗激增，磨刀的次数也相应增加。

片手剑招式列表		
招式	按键	说明
突进斩（拔刀斩）	A+X（收刀状态移动中X）/后撤后什么都不按	攻击前会前移一段距离，用来瞬间和怪物拉近距离。
捞斩	跳斩后 X/ 回避后 X/ 防御中 X/ 后撤后↓	打点较高，在怪物肚子底下时可用这招起手。
纵斩	X	定点连招起手技，不过一般被捞斩取代。
横斩	纵斩后X	纵斩的派生攻击。
剑盾连技	横斩后X	放在较长的连招中增加伤害，其中的盾攻击为打击。
水平斩	A	一般作为连招的收尾，很少单独使用。
后斩	水平斩后A	水平斩的派生攻击，打点高。
盾攻击1	滑杆+A	如果连招打的是怪物头部，可用这招收尾，累积怪物的晕眩值。

www.dooland.com

片手剑招式列表

招式	按键	说明
盾攻击2	盾攻击1后A	盾攻击1的派生攻击。
回旋斩	下屏特殊攻击键/各攻击派生中A+X/后斩或盾攻击2后A	连招的收尾技。
防御斩	防御中A	在防御时发现攻击机会的话可用来蹭血，基本很少使用。
跳斩	跳跃中X	所有武器的共通跳跃攻击。
后撤	各攻击派生中↓+A	新增动作，攻击中向后与怪物拉开距离，之后有各种选择。
蓄力斩	后撤后长按A	前作的拔刀斩和跳斩，攻击力比以往有所增加。
跳跃突进斩	阶段前从上往下使用突进斩	攻击距离更远的跳跃攻击。
跳跃挑斩	阶段前从下往上使用突进斩	从下往上的跳跃攻击
拔刀状态时使用道具	防御中Y	不用收刀就能使用道具的便利行动。

推荐连招

捞斩→纵斩→横斩→水平斩→后斩：片手剑的基本连技，一般在怪物脚下的时候使用，如果想削减怪物的耐力，则可以把水平斩换成盾攻击。

突进斩（拔刀斩）→捞斩→纵斩→横斩→水平斩→后斩→（回旋斩）：当怪物露出较大的空隙时使用的连技，跳斩用于快速拉近和怪物的距离，最后的回旋斩视情况使出，如果位置不对，则可换成回避来调整站位。

盾攻击1→盾攻击2→（循环）：怪物中陷阱或闪光时可以使用连续的盾攻击对头部进行攻击，以快速累积晕眩值，不过只推荐在队伍中没有大锤和狩猎笛的情况下使用。

捞斩→后撤→突进斩（蓄力斩）：用在怪物准备出招时，用后撤躲过攻击后再拉近距离继续攻击。

双刀



攻击属性：切断

优点：●机动性强，招式动作短，可以做出灵活的立回。●能使用鬼人化状态，享受刚体效果以及更高的输出。●累积满鬼人槽后，普通状态会变成鬼人强化状态，相当于耐力槽空了后的鬼人化状态延续。

缺点：●攻击范围小，很难对高的部位进行打击。●不能防御，对回避技术的掌握有更高的要求。●攻击次数多导致斩味消耗激增，磨刀的次数也相应增加。

双剑招式列表(通常状态)

招式	按键	说明
踏步横斩(拔刀斩)	X+A（纳刀状态移动中X）	出招时会向前移动一段距离，在和怪物拉近距离时使用。
捞斩	回避后X/踏步横斩后X	和片手剑的捞斩类似，打点相对较高。
二段斩1	X	有两下判定，作为定点连招的起手技使用。
二段斩2	二段斩1后X	二段斩1派生技。
二段斩3	二段斩2后X	二段斩2派生技。
右二连斩	A	速度很快的二连斩，通常作为连续技的结尾使用。
左二连斩	捞斩或二段斩←+A	派生专用技，性能和右二连斩一样。
回旋斩1	二连斩后A	二连斩派生技，在鬼人强化状态中使用会消耗鬼人槽。
回旋斩2	鬼人强化状态中回旋斩1后A	鬼人强化状态中的特有派生招式，消耗鬼人槽。
鬼人连斩	鬼人强化状态二段斩或二连斩的派生中X+A	鬼人强化状态中的特有招式，会消耗鬼人槽，最后一下威力很高，作为鬼人强化状态连招的结尾使用。
鬼人化	R	进入鬼人化状态，可接在各种攻击后，以耐力徐徐减少为代价，享受刚体和攻击力上升的效果。
瞬间鬼人化	收刀时R+X+A	不用拔刀立即进入鬼人化，实现收刀状态到鬼人化的快速切换。
跳斩	跳跃中X	所有武器的共通跳跃攻击。
空中回转乱舞	阶段前从上往下使用前鬼人回避	空中的多段攻击，全部命中伤害可观。
回转乱舞终结	空中回转乱舞后X	空中回转乱舞落地后的收尾，没乘骑到时务必使用这招增加伤害。

双剑招式列表(鬼人化状态)

招式	按键	说明
二段斩	X	性能类似通常状态的二段斩3，鬼人化状态定点输出的起手技。
六段斩	二段斩后X	威力较高的六连斩，通常拿来快速累积鬼人槽，不过招式所需时间也较长。
回旋斩	A	性能和通常状态下的相同。
踏步横斩	回旋斩第一段后X	性能和通常状态下的相同。
捞斩	踏步横斩X/回避后X	性能和通常状态下的相同。
乱舞	A+X	鬼人化状态的主力输出招式，一般在怪物倒地或中陷阱时使用，因为伤害最高的是最后一下，要尽量确保这招能打中。
鬼人化解除	R	回到通常状态。
空中回转乱舞	阶段前从上往下使用前鬼人回避	性能和鬼人强化状态的相同。
回转乱舞终结	空中回转乱舞后X	性能和鬼人强化状态的相同。

推荐连招

通常状态

踏步横斩（拔刀斩）→捞斩→二段斩1→（二段斩2）→（二段斩3）→二连斩：通常状态下的基本连技，一般用于较短的攻击时机，以踏步横斩拉近距离，如果时间允许，还可在中间加入二段斩2和二段斩3。

（鬼人强化状态）二段斩1→二段斩2→（二段斩3）→鬼人连斩：主要伤害在最后的鬼人连斩，所以前面的招式大可不必太复杂，视情况也可将二段斩2省略掉。

鬼人化状态

二段斩→六段斩→乱舞：怪物露出大空隙时的连技，对弱点部位使出能瞬间带来巨大伤害，但要注意乱舞后的硬直较大，攻击完毕后要用回避动作取消

大剑



攻击属性：切断（横殴为打击）

优点：●基础攻击力高，蓄力斩爆发力强，几乎所有招式带有刚体属性，不会被低威力伤害打断。●纵斩类攻击打点高，方便断尾。●能够防御。

缺点：●持剑移动速度慢，几乎所有招式均有较大硬直，部分招式硬直时间几乎无法用翻滚取消。●横斩类攻击与斩上攻击会干扰攻击时缺乏刚体属性的队友，影响配合。●防御性能较差，被击中时会出现后退硬直，损失较多生命值并令武器斩味值下降。

大剑招式列表

招式	按键	说明
拔刀斩	移动中（收刀状态）按X	快速的斩击，发动速度极快。
纵斩	X	普通斩击，发动速度比拔刀斩慢，性能基本一致。
蓄力斩	长按X	强化的纵斩，蓄力分三级，前两级只需长按即可蓄满，第三级需要在蓄满第二级后刀身闪光的瞬间放开X键才可发动。
横殴	纵斩后按X	快速的短距离攻击，打击点偏右方，攻击属性为打击。
强蓄力斩	横殴后按X或横斩后按A	强化的蓄力斩，发动速度更慢，硬直大，但威力极高，蓄力规则与蓄力斩一致。
横斩	A	扇形范围的中等威力攻击，带有一定的位移效果。
强横斩	强蓄力斩或跳斩后按X	接近360°的大范围横斩，威力适中，硬直是所有招式中最大的。
斩上	X+A	打位是所有招式中最高的抽斩，从猎人身前挥往左后方，能够击中飞得较高和位于猎人身后的敌人。
脚踢	触摸下屏图标	威力极低的攻击，但在出刀状态中可以接上横殴，以快速发动强蓄力斩。
防御	按住R	格挡猎人正面袭来的攻击，发动时猎人无法移动，格挡的攻击会损耗武器的斩味值，被大威力攻击击中会出现硬直。
防御踢	按住R+X	性能与脚踢一致，可以配合瞬间防御使用。
瞬间防御	收刀状态下按R+X+A	除了在收刀状态下瞬间格挡怪物的攻击，也可以用于快速进入出刀状态并发动脚踢。
跳斩	跳跃中按X	范围比纵斩略广的斩击，可触发骑乘状态。
攀爬斩	攀上平面瞬间按X	斩击速度与拔刀斩类型，性能基本一致。

推荐连招

拔刀斩→横殴→强蓄力斩→强横斩：《MH3》之后就固定下来的大剑常规三连击在本作中多了一招后续的强横斩，推荐在怪物出现较大硬直时才打完这一整套，不然无论是强蓄力斩还是强横斩的大硬直都会令玩家陷入险境。在怪物硬直极长的情况下，请把拔刀斩和强蓄力斩蓄满三级斩后再发动，威力绝对有保证。

横斩→强蓄力斩→强横斩：本作新增加的连招，是贴近怪物时能够最快发动强蓄力斩的连段，因为这个改动，大剑的伤害输出得到了一定程度的增强。注意这个连段中强蓄力斩必须要用A键发动，如果玩家在发动横斩后按X键只会进入经典的纵斩→横斩无限循环斩击连段中。

即时防御→踢击→横殴→强蓄力斩→强横斩：使用熟练的情况下，这是在收刀状态下能够最快发动强蓄力斩的连段，后续的强横斩应该视怪物状态而选择是否追加。

正面翻滚→横殴→强蓄力斩→强横斩：离怪物有一定距离时，这是出刀状态下能够最快发动强蓄力斩的连段，但仅限于怪物在玩家正前方的状态下，不然会因为横殴的方向调整性能太差而有打空的风险。

侧翻滚→横斩→强蓄力斩→强横斩：横斩的方向调整性能比较好，所以这个连段的追向性更好，但对怪物本身的位置仍然有要求，而且这个连段虽然是用X键来发动翻滚横斩，但是仍然需要用A键来接续上强蓄力斩，连打X键只能接上普通纵斩或蓄力斩。

太刀



攻击属性：切断

优点：●持续伤害输出高，短时间爆发伤害高。●具有优秀的机动性能，在进行闪避的同时仍然能够灵活地进行高伤害输出。●攻击范围大，方便进行高位的断尾。●攻击力会随着气刃槽的上升而提高，并且气刃斩自带心眼效果，攻击时不会造成弹刀硬直。

缺点：●无法防御，对抗大范围或者速度快的攻击能力较差。●在未能累积气刃槽的情况下，难以提高输出伤害。●气刃槽无法一直保持在红色状态。●在进行多人游戏时容易对同伴造成干扰。

太刀招式列表

招式	按键	说明
踏步斩	X（拔刀状态），移动中（纳刀状态）+X	高打位的向下斩击,太刀常用的起手招,用于断尾的主要招式。
纵斩	踏步斩后X	原地向下斩击，出招后可以接突刺
突刺	A	向正前方刺击，速度快硬直小，常作为连段中的衔接招
上斩	突刺后按X	从右下方上挑的派生技，速度快打位高，同样常作为连段中的衔接招
婆娑斩	A+X	从左至右横挥太刀后,向后跳一段距离。范围大并且可以立刻接上翻滚,可以衔接在除了气刃大回旋之外的任意招式后,是常用的收招技。在本作中婆娑斩之后可以衔接气刃斩。
左/右婆娑斩	摇杆左退/右推+A+X	发动一次横向位移的横斩，位移方向视摇杆推动的方向而定，其余与普通普通婆娑斩类似。
气刃斩一段	R	向前小幅位移的横斩，不需要气刃槽便可发动
气刃斩二段	气刃斩一段后按R（气刃槽足够的情况下）	向后小幅位移的横斩，需衔接在气刃斩一段之后，且需要有足够的气刃槽
气刃斩三段	气刃斩二段后按R（气刃槽足够的情况下）	左右横斩后下劈，需衔接在气刃斩一段之后，且需要有足够的气刃槽
气刃大回旋	气刃斩三段后按R（气刃槽足够的情况下）	回身向前发动一次带有大幅位移的旋转斩、攻击范围接近于360度，之后会自动收刀，成功命中敌人后气刃解放。
快速气刃斩	R+A+X（纳刀状态）	在纳刀状态下直接发动气刃斩第一段，不过由于要按三个键，不太容易使出来。
跳跃斩	空中时按X	从空中向下斩击，威力比普通的踏步斩更大
跳跃气刃斩	空中时按R（无气刃槽状态）	从空中斜向下横斩，必须在拔刀的状态下
跳跃气刃二连斩	空中时按R（有气刃槽状态）	从空中左右横斩，必须在拔刀的状态下，且需要有气刃槽

推荐连招

踏步斩→纵斩→突刺→斩上：太刀的经典连段，之后可以不断地重复这套连段形成无限连，另外可以用纵斩或者左右移动斩作为收招，回避攻击。

快速气刃斩→气刃斩第二段→气刃斩第三段→气刃大回旋：爆发伤害极强的气刃斩连段，能够以最快的速度进行气刃大回旋。不过快速气刃斩比较难按出来，并且气刃槽要处于全满的状态。

踏步斩→气刃斩第一段→气刃斩第二段→气刃斩第三段→气刃大回旋：同样是爆发性强的气刃斩连段，比较容易成功，但时间较长，风险也同时增大，气刃槽要处于几乎全满的状态。

踏步斩→气刃斩第一段→X→气刃斩第二段→X→气刃斩第三段→气刃大回旋：在气刃斩连段中加入了按X键的动作，目的是为了延长连段增加输出，而且对气刃槽的要求有所降低。但此连段要求比较苛刻，必须每一招都命中敌人，打空的话便会中断，因此风险较高，建议在怪物疲劳或者倒地的时候使用。

锤子



攻击属性：打击

优点：●攻击全为打击属性，能快速累积怪物的晕眩值与削减怪物耐力。●移动时能进行蓄力，随时配合怪物的行动进行高伤害输出。●部分攻击有刚体和无视风压的效果，不容易被打断。

缺点：●不能防御，且招式大开大合，受伤的风险比其他武器要高。●不少招式具有吹飞效果，多人游戏时容易干扰到队友。●打击属性不能断尾。

锤子招式列表

招式	按键	说明
出锤攻击(上挥)收锤状态移动中X(蓄力攻击1后X)	威力很低的拔刀攻击，不常使用。注意这招带有吹飞效果，周围有队友时慎用。	高打位的向下斩击,太刀常用的起手招,用于断尾的主要招式。
纵挥1	X	威力很高的三连击第一下，适合做定点连续技的起手。
纵挥2	纵挥1后X	三连击的第二下，攻击力稍低，但可派生蓄力。
本垒打	纵挥2后X	威力和晕眩值很高的三连击最后一下，由于判定稍稍偏右，使用时要根据怪物的头部调整位置，务求打中。
横挥	A/蓄力攻击2后X	威力低但晕眩值相对较高,可派生蓄力。
蓄力	长按R	根据蓄力时间的不同可衍生出以下三种攻击。
蓄力攻击1	一段蓄力中松开R	范围较大的横向攻击,适合拿来清理小怪。
蓄力攻击2	二段蓄力中松开R	晕眩值很高上挑攻击，前进距离和速度优秀，适合用来快速累积怪物的晕眩值。
蓄力攻击3	蓄力到最大时松开R	共有2Hit，第二下的威力和范围都很不错，是锤子的主力技。
旋转攻击	按R蓄到最大后移动中松开	俗称“转转乐”，以自身为轴心进行旋转攻击，之后可接各种派生。
旋转攻击收尾1	旋转攻击转2~3圈后按X	威力相对较高且没有吹飞效果,可放心在乱战中使用。
旋转攻击收尾2	旋转攻击转4~5圈后按X	旋转攻击威力最高的派生，但招式所花时间较长。
旋转攻击收尾3	旋转攻击中不按任何键	自然停止，由于攻击次数多，适合拿来累积异常属性。
跳跃攻击	跳跃中X	所有武器的共通跳跃攻击。
跳跃蓄力攻击1	一段蓄力中从高台跳下时松开R	落地后可接上挥。
跳跃蓄力攻击1	二段蓄力中从高台跳下时松开R	落地后可接蓄力攻击2。
跳跃蓄力攻击1	蓄力到最大从高台跳下时松开R	落地后可接旋转攻击收尾2。
快速蓄力	收锤状态R+A+X	可从纳刀状态快速切换到蓄力状态。

推荐连招

蓄力攻击1/蓄力攻击2→横挥→纵挥2→本垒打→蓄力：怪物长时间不能行动时使用的连技，集中对怪物头部进行打击能很快累积晕眩值。

狩猎笛



攻击属性：打击（笛柄攻击为切断）

优点：●用旋律强化了自身后拥有全武器中最高的拔刀移动速度，同时所有攻击不弹刀。●可以通过演奏强化同区域的同伴，辅助能力一流。●招式多为打击属性，能快速累积怪物的晕眩值与削减怪物耐力。

缺点：●不能防御。●招式动作较长的同时威力也不算太高，单人狩猎时火力偏低。●招式的动作幅度很大，不好瞄准弱点。

狩猎笛招式列表

招式	按键	说明
前方攻击（出笛攻击）	摇杆+X（收笛状态移动中X）	类似大剑纵斩的前方攻击，攻击后累积音色 1。
左挥打	X	从左向右挥动笛子，对上方的攻击距离稍短，攻击后累积音色 1。
右挥打	A	从右向左挥动笛子，攻击范围大，适合用来清理小怪，攻击后累积音色 2。
连音攻击	滑杆+A	有 2Hit，第二下中可以按其他键来累积相应的音色。
笛柄攻击	下屏特殊攻击键/右挥打后A	惟一的切断属性攻击，威力低动作小，攻击后累积音色 2。
后方攻击	A+X	威力大，但对前方的判定很小，攻击后累积音色 3。
叩击	摇杆+A+X	类似锤子的大地一击，出招速度稍慢，但攻击范围、威力和晕眩值都很不错，攻击后累积音色 3。
前方演奏	前方攻击或叩击后R	将累积的音色演奏出来，动作对前方有攻击判定。
横演奏	左挥打或右挥打后R	将累积的音色演奏出来，动作对横向有攻击判定。
后方演奏	笛柄攻击或后方攻击后R	将累积的音色演奏出来，动作对后方有攻击判定。
重复演奏（左）	演奏中←+R	将累积的音色再演奏一次。
重复演奏（右）	演奏中→+R	将累积的音色再演奏一次。
重复演奏（后）	演奏中R	将累积的音色再演奏一次。
跳跃攻击	跳跃中X，攻击后累积音色1。	斩击速度与拔刀斩类型，性能基本一致。
跳跃攻击	跳跃中A，攻击后累积音色2。	
跳跃攻击	跳跃中 A+X，攻击后累积音色 3。	
收笛状态时演奏	收笛状态R+A+X	可从收笛状态快速切换到演奏状态。

推荐连招

前方攻击（出笛攻击）→连音攻击→回避→演奏：所有狩猎笛共通的基础连技，回避后确认安全就可开始演奏。

左挥打→右挥打→（循环）：怪物倒地或中陷阱时使用的连技，挥打攻击力较高，且频率也不低，集中对怪物头部进行打击能很快积蓄晕眩值。

长枪



攻击属性：切断（盾击为打击）

优点：●拥有最强的防御，在防御相关技能的支持下可以抵挡住大部分攻击。●攻击距离长，可以在中距离发动攻击。●独有的三方向回避系统，在回避相关技能的支持下可以轻易地躲开怪物的攻击。●能一边防御一边接近目标。●新的冲刺跳跃不仅可以快速接近敌人，还能方便地发动乘骑攻击。

缺点：●攻击范围小，很难上手。●在持武状态下移动速度慢，怪物发动无法防御的招式时只能通过跨步回避。●多人游戏时容易被队友干扰。

长枪招式列表

招式	按键	说明
突刺	X	向前方的突刺，通过连打按键可以连续突刺三下，在前两次突刺中可使用防反抵挡怪物的攻击，在突刺过程中可通过跨步取消硬直。
上刺	A	向斜上方突刺，能打到低空的敌人，和突刺的性能一样，两招之间也能互相穿插形成攻击不同位置的三连击。
横挥	X+A	朝前方发动大范围的横扫攻击，单发的情况下出招速度慢，建议穿插在三连击中使用。
防御	按住R	进入防御姿态，注意长枪的防御性能是所有武器中最好的，如果有防御相关技能的支持，大部分攻击都无法使其后退。
瞬间防御	纳刀状态下R+X+A	在纳刀状态中立刻举盾格挡，看到怪物发动攻击时，利用这招可以有效抵挡敌人的攻击。
防御突击	防御中+X	在防御状态下向前方发动突刺攻击，伤害低但十分安全，适用于被怪物围攻时反击蹭血。

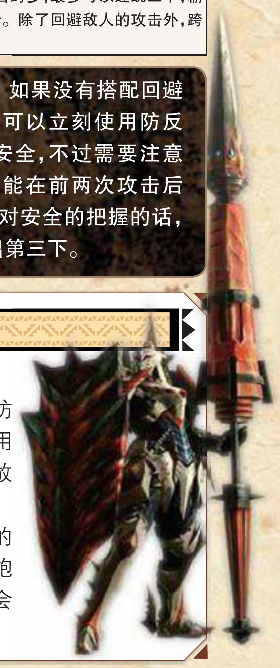
长枪招式列表

招式	按键	说明
快速防反	R+X	进入防反模式，防御角度内受到敌人的攻击后立马给予反击，在攻击动作结束后同样可以利用跨步取消硬直。
蓄力防反	进入防反模式后按住R	基本性能和防反相似，但给予的反击威力更大且容错率更高。使用时盾牌会散发光芒。此时在 3 秒的时间内，防御角度内受到敌人的攻击后可以立刻给予反击，相比瞬间防反此招的发动时间较慢，但更加安全，请依照当前占据而选择使用哪种防反。
移动防御	在防御姿态中移动	一边防御一边移动，移动时耐力会徐徐回复，可以通过这个手段回复耐力并调整角色站位。
突击	移动防御中前+X	角色朝前方快速移动，虽会消耗一定的耐力，但突击过程中角色处于防御状态，能快速接近敌人。
盾击	突击中按X	使用盾攻击敌人，攻击头部能积累眩晕值，在攻击过程中角色同样处于防御状态，十分安全，攻击结束后可以接续三连击。
突进	触摸下屏图标	消耗耐力朝前方直线冲刺，可使用摇杆微调突进方向。速度快、能多段攻击，追击濒死逃走的怪物时效果绝佳。不过使用时要注意当前斩味，一旦发生弹刀将浪费大好的输出机会。
终结突进	突进中按X	停下突进后使用大威力的突刺攻击敌人，缺点在于硬直很大且无法使用跨步取消，不推荐经常使用。
取消突进	突进中按B	强制停止突进，在停止的时候角色同样会进入硬直。
跳跃	突进中↑+B	在突进中跳跃，可接续空中攻击，活用此招能十分方便地乘骑怪物。
回身刺	突进中↓+X	取消突进的同时回身向上方突刺。
跨步回避	持武状态下按B	默认为向后方跨步，配合方向键能实现向左右跨步，最多可以连跳三下，输入↓方向还能使出跳跃距离更远的后方跨步。除了回避敌人的攻击外，跨步还有取消硬直、调整角色站位等作用。

推荐连招

三连击：长枪的基本连段，由突刺和上刺结合后产生的三连攻击。可以接在突进和盾击后使用，并且可以在攻击过程中用跨步随时取消硬直。如果没有搭配回避系技能的话，可以立刻使用防反保证自身的安全，不过需要注意的是，防反只能在前两次攻击后发动，没有绝对安全的把握的话，不要轻易刺出第三下。

铳枪



攻击属性：切断（炮击为固定伤害）

优点：●拥有和长枪并列的全武器中最高的防御能力和范围。●炮击伤害无视怪物肉质，适合用来破坏一些肉质较硬的部位。●捞击后的炮击（放射型）拥有全近战武器中最高的攻击高度。

缺点：●拔刀状态移动缓慢，而且没有类似长枪的冲刺招式，被逼入死角后很难脱身。●炮击和龙击炮消耗斩味很厉害，磨刀的次数也相应增加。●炮击会吹飞队友，在多人狩猎时不得不避开队友进行攻击。

铳枪招式列表

招式	按键	说明
移动突刺（拔枪突刺）	移动中X（收枪状态移动中X）	攻击时会向前移动一段距离，且有刚体效果，对铳枪这种移动缓慢的武器来说是非常实用的拉近距离招式。
平刺	X	低打点连技的起手招式。
捞击	A+X	从左下方往正上方的上挑攻击，攻击范围和威力都不俗，且有刚体效果，可用作连招的起手。
斜上刺	捞击后X/R+X	攻击会马上回到防御状态，第三下后可派生龙击炮。
水平炮击	A/平刺后A/移动突刺（拔枪突刺）中A	消耗一发弹药的水平射击。
斜上炮击	斜上刺后 A/ 移动突刺（拔枪突刺）后 A	消耗一发弹药的斜上方射击。
垂直炮击	捞击后A	消耗一发弹药的正上方射击。
快速装填	炮击后A	以极快速度装填一发弹药。
蓄力水平炮击	平刺或水平炮击后R+A/快速装填后R+A（可连射）	比一般炮击威力更高的水平射击。
斜上蓄力炮击	斜上刺、移动突刺（拔枪突刺）或斜上炮击后R+A/斜上炮击快速装填后R+A（可连射）	比一般炮击威力更高的斜上方射击。
垂直蓄力炮击	捞击或垂直炮击后R+A/垂直炮击快速装填后R+A（可连射）	比一般炮击威力更高的正上方射击。
叩击	快速装填后△/平刺2次后△/派生2段以上的捞击后△	派生专用招式，威力是斩属性攻击中最高的，且不会弹刀，后面可接龙击炮或一齐发射。
一齐发射	叩击后A	叩击专用派生招式，威力和当前装填弹数有关，弹数越多威力越高。
龙击炮	R+A+X/叩击后A+X/斜上刺第三次后A+X	铳枪威力最大的招式，由于准备时间较长，只适合在怪物倒地或中陷阱时使用。发射后需要等待 2 分钟才能再次使用。
装填	R+A/后跳或侧移后A	装填弹药，使当前弹药数回复至弹药最大上限。
跳跃攻击	跳跃中 X	所有武器的共通跳跃攻击。

铳枪招式列表

招式	按键	说明
跳跃炮击	在阶段处从上往下使用滑杆+R+A或下屏特殊攻击键	对斜下方的空中炮击,可派生跳跃叩击。
跳跃叩击	收刀跳跃中R+X+A或跳跃炮击后X	落地后可派生龙击炮或一齐发射
跳跃装填叩击	在阶段处从上往下使用移动捞击、移动突刺或拔枪突刺	落地后只能派生一齐发射,不过空中时会装填一发弹药。
防御	R	进入防御状态。
防御移动	R+摇杆	可以一边防御一边移动,移动时耐力会徐徐回复。
后跳	突刺、叩击、蓄力炮击后×	长枪的后跳类似,但铳枪只能后跳一次。
大后跳	突刺、叩击、蓄力炮击后↓+×	比后跳的移动距离更远。
侧移	突刺、叩击、蓄力炮击后←/→+×	长枪的侧移类似,但铳枪只能侧移一次。
瞬间防御	收枪状态R+A+X	无需把枪直接进入防御状态。

推荐连招

捞击→斜上刺→斜上蓄力炮击→侧移/后跳:打击高位置的专用连技,可视情况增加斜上刺或炮击的攻击次数。

移动突刺(拔枪突刺)→平刺→平刺→叩击→一齐发射/龙击炮:铳枪的最大伤害连技,最后龙击炮的威力很大,同时空隙也很大,容易被反击,一齐发射风险相对要小一些,但要注意只有满弹药时才能发挥最高威力。

操虫棍

攻击属性:切断(虫分切断和打击两种属性)

优点:●性能优秀,进入任务后可通过体液强化自身的攻击力/防御力。●攻击招式连贯,在怪物中陷阱、倒地时可瞬间输出大量伤害。●撑杆跳能方便地发动乘骑系统,将怪物撂倒后为团队提供安逸的输出环境。

缺点:●招式变化大,操作相对复杂,对新手不友好。●面对大型怪物时很难有效地吸取红色体液,使输出能力受到限制。



招式	按键	说明
拔刀斩	纳刀下↑+X	向前方翻滚的同时发动攻击,打击点偏上
普通攻击	X	向前方的斩击,打击点偏上的起始攻击,可接续 X 或 A,吸取红色体液后变为 2HIT 判定。
前刺	↑+X	向前方的刺击,攻击力偏弱但打点低的起始攻击,可用来修脚,同样能接续X或A,吸取红色体液后变为2HIT判定。此外,因为这招攻击很低,可以配合毒属性操虫棍让飞虫进入中毒状态挖取素材"怪物的浓汁"。
特殊攻击	A	横向挥刀,范围大,可以接续 X 或 A
跃动斩	↑+A	效果和拔刀斩一样
后跃斩	攻击时↓+A	向后方跳跃的同时发动攻击,打击点和拔刀斩一样,可用于躲避怪物攻击,也能用来调整自身的站位
印弹	R	发射印弹,标记后猎虫优先攻击被标记的部位
猎虫攻击	R+X	放出猎虫攻击怪物,根据攻击的部位不同吸取的体液颜色也有所差异,放出的猎虫可连续发动 2 次攻击
收回猎虫	R+A	将猎虫收回,注意猎人的移动速度比猎虫快
撑杆跳(空中攻击)	R+B(空中X)	用棍子撑地高高跃起,是操虫棍的灵魂招式,可用来躲避喷火等地面攻击,注意跳跃过程并未无敌。(在空中挥舞刀刃发动攻击,平时只有 1HIT 判定,吸取红色体液后变为 2HIT 判定。)

操虫棍是本作新增的武器,和当初的太刀、斩击斧一样,作为新武器的操虫棍在各方面都呈现出"逆天"的趋势,不仅移动速度快,攻击力和打击范围也令人满意,不过操虫棍的使用方法比较复杂,在战斗中需要控制猎虫吸取体液强化自身才能打出令人满意的伤害,体液共分为红、白、黄、绿四种,其作用分别如下:

颜色	对应部位	作用
红	头、颈部	改变攻击动作,部分招式变成 2HIT 伤害判定
白	腿部	增加移动速度,可强化红/黄体液的性能
黄	躯干	增加防御力
绿	尾部	恢复少量体力
红+白	–	攻击力 UP
白+黄	–	攻击带有刚体效果
红+白+黄	–	无视部分风压,并具有耳栓的功能

推荐连招

拔刀斩/空中攻击→普通攻击(2~4次)→特殊攻击(1~2)→普通攻击(2~4次)→特殊攻击(1~2):能在远处发动攻击,之后接续的普通攻击拥有打点高、位移少的特点,非常适合用来破坏部位,不过这套在攻击时自身的硬直也比较大,小心不要因为贪刀反被怪物重创。

前刺→普通攻击(2~4次)→特殊攻击(1~2)→普通攻击(2~4次)→特殊攻击(1~2):以前刺起手的攻击后续动作会完全不同,这套连招的好处在于打点偏低,和一些翅膀或尾巴这种中高位置肉质比较硬的怪物战斗时特别有用。缺点是攻击时自身位移大,需要利用↓+A或是回避调整自身的站位,不适合在需要爆发的时候使用。

斩击斧

攻击属性:切断

优点:●斧模式单发攻击威力和攻击范围优秀,捞斩是所有近战武器中打点最高的斩属性攻击。●剑模式招式不弹刀,对肉质硬的怪物也游刃有余。

缺点:●不能防御,对立回有较高的要求。●拔刀和收刀速度很慢,容易受到攻击或错过攻击机会。



瓶效果一览

种类	说明
强击瓶	增加物理攻击伤害
强属性瓶	增加属性攻击伤害
减气瓶	攻击的同时削减怪物的耐力,攻击头部能累积晕眩值
毒瓶	攻击的同时累积毒属性值
麻痹瓶	攻击的同时累积麻痹属性值
灭龙瓶	为招式附加龙属性

斩击斧招式列表(斧模式)

招式	按键	说明
纵斩	X	斧模式中威力最高的招式,不过出招速度有些慢,不适合拿来单独使用。
横斩(拔刀斩)	A(收刀状态移动中 X)	威力较低,通常作为两种模式的连携招式使用。
捞斩	A+X/下屏特殊攻击键/横斩后X	打点非常高,且出招速度很快,但有吹飞效果,乱战时慎用。
左右摆斩	捞斩后A(可连打)	由捞斩派生的连续攻击,会消耗耐力槽。
左右摆斩终结技	左右摆斩中R	攻击范围非常大,之后可接变形斩。
突进斩	拔刀状态摇杆 +X	和横斩一样威力较低,但接下来的派生很丰富。
变形斩	突进斩后R(之后切换为剑模式)	相当于剑模式的纵斩。
变形	R	切换为剑模式。
跳跃攻击	跳跃中X	威力比剑模式的略高。
跳跃变形斩	R	落地后变为剑模式。
跳跃属性解放刺	跳跃中X+A	只限拔刀状态中使用。
装填	斩击槽显示"RELOAD"字样时R	恢复 40% 的斩击槽。
侧移	攻击后←/→+B	向两侧的位移回避。

斩击斧招式列表(剑模式)

招式	按键	说明
纵斩(拔刀斩)	X(收刀时R+X+A)	和捞斩并称剑模式的主力招式,两者循环使用有很强的定点输出能力。
踏步纵斩	摇杆 +X	向前移动一段距离的纵斩,通常用来调整站位。
横斩	A	横向打击面很广,通常用来派生变形斩切换回斧模式。
2连斩	横斩后X	只能从横斩派生,速度很快的两次斩击,之后可接纵斩。



斩击斧招式列表（剑模式）

招式	按键	说明
变形斩	横斩后R（之后切换为斧模式）	相当于斧模式横斩。
捞斩	下屏特殊攻击键 / 纵斩后 X/ 回避后 X	可由回避派生，是机动性招式。
属性解放刺	A+X（可连打X增加攻击次数）	剑模式的必杀技，通过消耗大量的斩击槽瞬间给予怪物大伤害，可连打按键增加伤害
属性解放终结刺	属性解放刺中连打X一定次数以上/属性解放刺中↓+X	属性解放刺的收尾攻击，威力巨大，用完后强制变为斧模式。
变形	R	切换为斧模式。
跳跃攻击	跳跃中X	威力比斧模式的略低。
跳跃变形斩	R	落地后变为斧模式。
跳跃属性解放刺	跳跃中X+A	只限拔刀状态中使用。
侧移	攻击后←/→+B	向两侧的位移回避。

推荐连招

斧模式

横斩（拔刀斩）→突进斩→纵斩：一击脱离的基本连技，打背对自己的怪物的话，最后的纵斩比较容易命中多为弱点的头部。

横斩（拔刀斩）→捞斩→纵斩：主要是利用捞斩和纵斩的高打点来断尾的连技，但要注意捞斩会挑飞队友，身边有人时慎用。

剑模式

纵斩（拔刀斩）→捞斩→（循环）：简单实用的连技，视情况决定出招的次数，一有危险就用回避或侧移躲开。

回避→捞斩→纵斩→横斩→2连斩：主要用来追击怪物，剑模式的机动力太差，短距离要靠回避代替步行，并且回避后可用捞斩带入上面的连技。

属性解放刺→横斩→（循环）：灌属性的连技，麻痹瓶或毒瓶的斩击斧能用这招让怪物快速进入异常状态，因为连技的时间很长，最好在怪物倒地或中陷阱时使用。

蓄能斧



攻击属性：切断

优点：●剑模式的回旋斩后和变形斩中间有盾防判定，攻防转换方便。●斧发攻击威力和攻击范围优秀，能使用大威力的属性解放斩，适合作为伤害输出的主力形态。

缺点：●剑模式在不蓄能的情况下攻击次数过多会过热，攻击强制弹刀。●斧模式移动速度和收刀速度很慢，容易受到攻击或错过攻击机会。

蓄能斧招式列表（剑模式）

招式	按键	说明
突进斩（拔刀斩）	A+X（收刀状态移动中X）	击前会前移一段距离，用来瞬间和怪物拉近距离。
牵制斩	X	类似片手剑的纵斩，定点连招起手技。
挑斩	X	牵制斩的派生攻击。
蓄力2连斩	长按A	收尾专用招式，可以积蓄较多的剑击能量。
捞斩	A	蓄力 2 连斩的简化版，只有 1Hit，只在不够时间使用蓄力 2 连斩时用来代替。
回旋斩（斧模式变形斩）	挑斩后 X/ 蓄力 2 连斩后 X/ 捞斩后 X	攻击结束时有盾防判定。
变形斩	R+X	变形中有盾防判定。
跳跃攻击	跳跃中X	威力比斧模式的略低。
跳跃变形斩	跳跃中R	落地后变为斧模式。
侧移	攻击后←/→+B	向两侧的位移回避。

蓄能斧招式列表（斧模式）

招式	按键	说明
叩击（斧模式拔刀斩）	滑杆+X（收刀时R+X+A）	也就是剑模式的变形斩，但没有盾防判定。
捞斩	叩击或斧模式拔刀斩后 X	打点非常高，常用来断尾。
纵斩	纵斩后X	捞斩后的派生攻击。
属性解放斩1	A或回避后X	无瓶时也可以使用，回避后 X 的用法无需消耗瓶，两者同样威力较低且不附带瓶效果。
属性解放斩2	X+A或属性解放斩1后A	无瓶时也可以使用，不附带瓶效果。
高出力属性解放斩	A（叩击或属性解放斩后 X+A）	无瓶时也可以使用，威力较低且不附带瓶效果。
跳跃攻击	跳跃中X	威力比剑模式的略高。
跳跃变形斩	跳跃中R	落地后变为剑模式。
侧翻滚回避	攻击后←/→+B	向两侧的翻滚回避。

推荐连招

剑模式

突进斩（拔刀斩）→牵制斩→挑斩→蓄力 2 连斩→回旋斩：剑模式的基本连招，蓄力 2 连斩可看攻击时机换成捞斩。

斧模式

叩击（剑模式变形斩）→属性解放斩 2→高出力属性解放斩：斧模式的主力连招，招式少且攻击输出高。

射手风格

轻弩



攻击属性：弹（斩裂弹为切断、近接攻击为打击）

优点：●持武状态下移动速度快，可灵活改变自身站位。●有连射能力，活用弹种的克制可获得和重弩媲美的攻击力。●攻击后可立刻采取回避措施，安全性高。

缺点：●基础攻击力低，如果没有速射和火事 2 支持，和血厚的怪物战斗很容易弹尽粮绝。●速射过程中无法中断攻击，容易被怪物袭击。●反动差，后坐力高，使用一些子弹容易偏离弹道。

轻弩招式列表

招式	按键	说明
装填子弹	X	装填弹药，使当前弹药数回复至弹药最大上限，注意在装填后一旦切换弹种，之前装填的弹药自动清零。
全弹装填	X+A	解除限制的轻弩才能使用，一次性装填所有弹药，装填后即使切换弹种，之前使用的弹药仍然可以维持在装填状态，不必重新装填。
快速装填	纳刀状态下R+X+A	在收刀状态下直接装填弹药，省去拿出武器的时间。
射击	A	发射当前使用的子弹，如果发射时装填数为 0 请勿射击，角色会进入长时间硬直。
跨步回避	射击后输入方向+B	往相应方向使用跨步回避，可用来调整自身站位，或是躲避敌人的攻击，推荐搭配技能“回避距离 UP”；解除限制后的轻弩回避方式变为翻滚回避，回避距离会更远一些。
瞄准	R	进入瞄准模式，在武器工房付费安装了可变焦瞄准镜后可以调节放大倍数，较容易命中怪物弱点部分。
简易瞄准	按住R	进入简易瞄准模式，在该模式下的操作方法可在菜单中设置，建议使用默认模式。
近接攻击	触摸下屏图标	使用弩身攻击敌人，不过几乎没有什么作用，不推荐使用。
切换弹种	按住L键后按X、B键切换	向两侧的翻滚回避。
跳跃攻击	空中+X	使用枪身攻击敌人的同时装填弹药，从此让轻弩在装填的时候不再处于被动

弹种说明

弹种	说明
通常弹	最普通的弹药，LV1时弹药无限，但伤害低。
贯通弹	能贯通敌人的躯体，LV1 弹药可贯通三次，没提升一级加一次贯通。
散弹	发射后会裂开攻击，与对手距离越近，则命中的子弹越多，适合近战。

弹种说明

弹种	说明
遁甲榴弹	将爆弹打入敌人身体，一段时间后会爆炸，等级越高伤害越大，命中头部的话可以积累眩晕效果。
扩散弹	命中敌人后在其周围产生大范围爆炸，LV1时爆炸3次，没提升一级多一次爆炸。
爆裂弹	命中敌人后会累积爆裂值,积蓄到红色后产生爆炸。
回复弹	命中目标后回复其生命值，无论敌我。
鬼人弹	命中目标后增加其攻击力，还能提升剑士风格猎人的斩味。
硬化弹	命中目标后增加其防御力。
毒弹	命中敌人后在其身上积累毒属性，使敌人进入中毒状态，等级越高积蓄的速度越快。
麻痹弹	命中敌人后在其身上积累麻痹属性，使敌人进入麻痹状态，等级越高积蓄的速度越快。
睡眠弹	命中敌人后在其身上积累睡眠属性，使敌人进入睡眠状态，等级越高积蓄的速度越快。
灭气弹	命中敌人后削减其耐力值，等级越高则削减速度越快。
斩裂弹	命中目标后，以切断属性的刀刃攻击敌人，可用于断尾
火焰弹	火属性子弹，伤害不高，用于弱火属性的怪物
水冷弹	水属性子弹，伤害不高，用于弱水属性的怪物
电击弹	雷属性子弹，伤害不高，用于弱雷属性的怪物
冰洁弹	冰属性子弹，伤害不高，用于弱冰属性的怪物
灭龙弹	龙属性子弹，可贯穿5回。但装填速度慢，可以用于对付古龙种怪物
ペイント弹	染色弹，命中敌人后在一段时间内标示其位置
捕获用麻醉弹	用陷阱捕获敌人后，成功用麻醉弹命中的话，可以成功进行捕获

重弩



攻击属性：弹（斩裂弹为切断、近接攻击为打击）

优点：●高火力高输出，在能够安逸输出的情况下能瞬间对怪物造成极为恐怖的伤害。●攻击距离是全武器之最，能在极远的地方发动攻击。



缺点：●移动速度慢，面对速度快的怪物很容易处于被动局面。●消耗的资金/素材量较大。

重弩招式列表

招式	按键	说明
装填子弹	X	装填弹药,使当前弹药数回复至弹药最大上限,注意在装填后一旦切换弹种,之前装填的弹药自动清零。
快速装填	纳刀状态下 R+X+A	在收刀状态下直接装填弹药,省去拿出武器的时间。
射击	A	发射当前使用的子弹,如果发射时装填数为 0 请勿射击,角色会进入长时间硬直。
蹲射	X+A	进入蹲射模式,先要选择在该状态下使用的子弹才能进入瞄准模式,每把重弩所支持的蹲射弹种都各不相同,可以在打造武器时查看。在蹲射状态下子弹的威力和射击精度都会得到提升,如果在蹲射过程中发现怪物有攻击倾向,可以按方向键 +B 采取回避行动,角色会停止蹲射并往相应方向翻滚回避。
瞄准	R	进入瞄准模式,在武器工房付费安装了可变焦瞄准镜后可以调节放大倍数,较易命中怪物弱点部分。
简易瞄准	按住 R	进入简易瞄准模式,在该模式下的操作方法可在菜单中设置,建议使用默认模式。
近接攻击	触摸下屏图标	使用弩身攻击敌人,不过几乎没有什么作用,不推荐使用。
跳跃攻击	空中+X	使用枪身攻击敌人的同时装填弹药
切换弹种	按住L键后按X、B键切换	向两侧的翻滚回避。
跳跃攻击	空中+X	使用枪身攻击敌人的同时装填弹药,从此让轻弩在装填的时候不再处于被动

弓

攻击属性：弹（近接攻击为切断）

优点：●机动性强，可边蓄力边移动。●弹种丰富，能应付大部分场面。

缺点：●在复杂的地形中很难打出伤害。●必须中距离战斗，对操作有一定要求。





弓招式列表

招式	按键	说明
拉弓射击	X	向前方射出弓箭,按住 X 不放可进入蓄力状态,蓄力过程中会消耗耐力值,当耐力值降至最低会强制射击。
曲射	蓄力到二级 +A	使用曲射攻击敌人,命中怪物头部可夺取怪物的耐力并积蓄眩晕值,曲射同样附带属性瓶效果。
刚射	拉弓时+A/普通射击后+A	使用下一阶段的蓄力攻击攻击敌人,会消耗大量耐力值,并使自身处于较长时间的硬直中,在怪物怒的时候不宜多用。
近接攻击	A	使用箭近距离攻击敌人，攻击时如果玩家以装填了属性瓶，近接攻击将带有该属性瓶的效果，装备强袭瓶再攻击敌人，可以有效断尾或清理小怪。近接攻击虽然可以进行两连击，但只有第一击可以利用B键的回避取消硬直。
快速近接攻击	纳刀状态下R+X+A	快速使出近接攻击,和普通近接攻击效果一致。
装填瓶子	X+A	装填当前的属性瓶。
回避	拉弓状态下+Y	在拉弓状态下使出翻滚回避,相比按 B 键,这种按键组合更加顺手。
定位瞄准	按住R	进入瞄准模式,用抛物线显示出弓箭的射击轨迹,拉弓进入二级蓄力后可以显示曲射的落点范围。
跳跃攻击	在下落中按A	使用箭近距离攻击敌人,同样可以使用属性瓶。

※本作的弓箭有两种操作方式，表中的操作为第一种方案，另一种操作方式是把 X 键的功能和 R 键进行对调，也就是使用 R 键射击、X 键瞄准，在射击过程中可以很方便地按 Y 回避。不过这种操作方式需要频繁使用 R 键，时间一长很容易导致手酸，各位可以依照自己的喜好更换操作方式。

箭种与曲射的能力

种类	效果
连射	纵向射出数发箭矢,最上方的一发攻击力最高,最下方的最低。LV1 会连续射出 2 发箭矢,每提升一级多射出一发。连射由于打击面小,通常用于集中打击怪物的弱点部位。
贯通	射出的箭矢能贯穿怪物的身体造成连续伤害，LV1 能在怪物体内贯穿 2 次,每提升一级多贯穿一次。贯通箭通常用于和水龙、冻土毒虫等身体长而大的怪物战斗。
扩散	横向射出数发箭矢，每提升一级能多射出一发。扩散打击面广，除了适合打异常状态外，配合增加扩散伤害的技能还能造成大量伤害。
爆炸型	箭落地后产生爆炸，是所有曲射中威力最高的一种。和弩的扩散弹一样，爆炸型曲射同样带有吹飞效果，在组队游戏时慎用。
放射型	在空中分散成大量弓箭，朝目标地区下起箭雨，由于攻击范围过大导致攻击力分散，在游戏前期用于清理小怪效果不错。
集中型	相当于放射型曲射的缩小版,攻击密度高,不带有吹飞效果,是威力和团队合作两者都能兼容的类型。配合异常属性瓶可以快速打出异常状态。
刚射	在普通射击之后接续的射击，威力大，但会消耗一定体力

属性瓶

种类	效果
强袭瓶	箭的攻击力提升至150%，是最常用的一种属性瓶。
麻痹瓶	赋予箭矢麻痹属性,在团队战中能起到牵制怪物的作用,由于弓箭的麻痹蓄积速度较慢,单人狩猎时不太推荐使用。
毒瓶	赋予箭矢毒属性,推荐在战斗开始就使用,让怪物持续进入中毒状态可使效率大大提高。
睡眠瓶	赋予箭矢睡眠属性，实战中的作用几乎为0，不推荐浪费钱购买。
颜色瓶	命中敌人后能将敌人染色，能在大地图中看到怪物所在位置。
灭气瓶	命中后削减怪物的耐力,配合曲射攻击怪物头部,能以极快的速度消耗怪物耐力。
接击瓶	装填后提升近战攻击力。
爆破瓶	装填后箭矢带有碎龙武器的爆破属性，而且每次必定发动，不过弹药数量有限，因此爆炸的机会并不多，推荐在团队战中辅助队友。

www.dooland.com

文 AQ　美编 小瑟



暗黑破坏神Ⅲ	Blizzard		动作角色扮演
多机种	Diablo Ⅲ		美版
	2013年9月3日	本地1～4人，在线2～4人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上	

《暗黑破坏神Ⅲ》秉承暴雪一贯的易于上手难于精通的水准，游戏的核心虽然是反复打怪刷装备，但大量的职业技能可以产生几乎无数的组合，而随机装备还会产生影响某些技能的词缀属性，尝试各种技能搭配，研究如何高效爽快清怪，挑战高难度精英怪物，刷传奇装备，甚至玩随时一命呜呼的专家模式等，都能带来很大的成就感。本期为各位玩家带来技能资料、流程攻略、隐藏要素和挑战提示。另外，在这里要订正上期特快专递的纰漏，关于涅法雷姆之勇，不同于PC版，可叠加数量不再是5层，而是3层，但叠满时同样提供总共75%的MF加成。

按键操作

PS3	功能	X360
○	确定/选择/对话/主动技能1	A
×	取消/主动技能5	B
△	主动技能4/复活	Y
□	主动技能3/详细信息	X
R1	主动技能6/切换页面	RT
R2	主动技能2	RB
R3	提示位置/重置地图/标记或卖掉废品装备	RS
L1	生命药水/切换页面	LT
长按L2	目标锁定	长按LB

PS3	功能	X360
L3	卸下装备/重置地图	LS
左摇杆	角色移动/移动地图	左摇杆
右摇杆	翻滚闪躲/缩放地图	右摇杆
↑	快速装备	↑
→	城镇传送门	→
↓	打开地图	↓
START	角色选单	START
SELECT	游戏选单	BACK

▲注：港英版游戏中部分显示为○和×之处，实际对应PS3的相反按键，即×和○。

冒险须知

选单界面

按SELECT键进入角色选单，可以切换到装备、技能、追随者、任务、见闻这几个页面。界面左方的圆环表示分类，用左摇杆选择，以装备界面为例：从最左开始顺时针方向依次为主手武器（野蛮人、武僧、狩魔猎人均可双持单手武器）、手套、护肩、胸甲、头盔、护身符、护腕、副手装备（双手武器占用主副手栏位）、戒指1、戒指2、其他物品（非武器类及追随者饰物）、靴、裤子、腰带。装备有耐久度，长期使用或死亡多次后进入损坏状态，到商人或铁匠处选择修理（Repair）界面，按□直接修理所有装备中的物品。在商人界面，可以买卖（Buy/Sell）和回购（Buy Back）错手卖掉的物品。



魔法寻获率与掉落系统

怪物被击杀时，系统随机生成一份物品列表，按品质从高到低排列，相应地，掉率从低到高排列。MF（Magic Find，魔法寻获率）不会提高掉落物品的“数量”，而是按百分比，提高物品具有魔法属性的机率。比如物品A掉率为4%，总MF为50%，那么该魔法物品的掉率就变为6%，当A未掉落时，更低级的物品B掉率为10%，MF加成后掉率则为15%，以此类推直到物品掉落。而自始至终，这次判定的结果都只是有机会掉落一件物品。

物品和金币可以从怪物、宝箱和场景物品中掉落，当掉落魔法装备时，物品名称会随机生成，以“前缀+基本物品类别+后缀”的形式显示，前后词缀赋予物品额外的属性，比如Keen Dagger of Flame，Dagger是匕首，Keen前缀增加攻速6~7%，Flame后缀增加1~5点火焰伤害。击杀掉落的物品，其词缀的数量和物品的等级，决定于怪物强度和怪物等级，宝箱和场景物品的掉落则决定于游戏章节和难度。总的来说，在减少死亡的基础上尽量提高难度和怪物等级，依靠装备、圣坛、涅法雷姆之勇堆砌MF和GF，游戏的收获就会越高。但是，到达60级后会开启巅峰等级，总共有100级，每一等级可提供3%的魔法寻获率和金币寻获量加成。此加成效果是固有的，所以巅峰100级后装备的MF属性不再生效，只需叠加涅法雷姆之勇，以超越MF的300%上限。

另外，物品掉落时的音效提示了其等级和类别，药水、宝石、传奇物品都有特殊的声音，其中传奇物品还有橙色光柱和地图星标。药水、金币、力量之球和生命之球都会自动拾取。

属性说明

除了主属性的其他角色属性列表如下。

属性	说明
Damage Increase	伤害加成。受主属性及被动技能影响。
Attacks per Seconds	每秒攻击次数。决定DPS的属性之一，受武器、装备及增益影响。
Critical Hit Chance	暴击率。基础值为5%，受装备及符文技能影响。
Critical Hit Damage	暴击伤害。基础值为额外伤害50%。
Block Amount	格挡减伤。发动格挡时减轻的伤害，受装备、技能及符文影响。
Block Chance	格挡几率。受装备及技能影响。
Dodge Chance	回避率。受Dex及装备和技能影响。
Damage Reduction	伤害减免。减轻同等级敌人伤害的百分比，受Str及装备和技能的影响。
Resistance	元素抗性。减轻元素伤害的百分比，受Int及装备和技能的影响。
Reductions	群体控制抗性及投射和近战减伤。
Thorns	荆棘伤害。近战敌人攻击时所受伤害。
Maximum Life	最大生命值。受Vit及装备和技能的影响。
Life per Second	每秒回复生命。从装备及技能获得。
Life Steal	生命窃取。击中时窃取伤害值百分比为生命值。
Life per Kill	击杀回复。每击杀一名敌人时恢复生命值。
Life per Hit	击中回复。击中时回复生命值。
Health Globe Bonuses	生命之球的掉落率、回复加成、拾取范围。受技能、装备及增益影响。
Maximum Resource	最大能量值。可由特定技能提升。
Resource Regenerated per Second	每秒能量回复。可由技能和物品提升。
Movement Speed	移动速度加成。可由装备和技能提升。
Gold Find	金币掉落量加成。可由装备、宝石和技能提升。
Magic Find	魔法和稀有物品的寻获率加成。可由装备、宝石和技能提升。
Bonus Experience	击杀经验加成。可由装备和宝石提升。

下面列出装备的随机词缀速查表，将数值“X”后的大写字母按字母顺序排列。除了堆砌主属性，针对惯用的技能来挑选装备，或者根据身上的装备来考虑技能组合，也是游戏的一大课题。

+X Arcane Damage	+X奥术伤害
+X Arcane Resistance	+X秘法抗性
+X Armor	+X护甲值
+X Attacks per Second	+X每秒攻击次数
+X Cold Damage	+X冰冷伤害
+X Cold Resistance	+X冰寒抗性
+X Fire Damage	+X火焰伤害
+X Fire Resistance	+X火焰抗性
+X Holy Damage	+X神圣伤害
+X Life after Each Kill	击杀生命恢复+X
+X Life after Each Kill	每次击杀敌人恢复X点生命
+X Lightning Damage	+X闪电伤害
+X Lightning Resistance	+X电击抗性
+X Maximum Arcane Power	奥术能量上限值增加X(魔法师)
+X Maximum Arcane Power (Wizard Only)	+X秘能上限（只限秘术师）
+X Maximum Arcane Power (Wizard Only)	+X秘能上限（只限秘术师）
+X Maximum Damage	+X最大伤害
+X Maximum Discipline (Demon Hunter Only)	+X戒律上限（只限狩魔猎人）
+X Maximum Fury (Barbarian Only)	+X怒气上限（只限野蛮人）
+X Maximum Life	生命上限增加X
+X Maximum Mana	法力上限增加X
+X Maximum Mana (Witch Doctor Only)	+X法力上限（只限巫医）
+X Minimum Damage	+X最小伤害
+X Physical Resistance	+X物理抗性
+X Poison Damage	+X毒素伤害
+X Poison Resistance	+X毒素抗性
+X Resistance to All Elements	+X全元素抗性
+X% Chance to Block	+X%格挡机率
+X% Critical Hit Chance	+X%暴击几率
+X% Critical Hit Damage	+X%暴击伤害
+X% Damage	+X%伤害
+X% Extra Gold from Monsters	+X%怪物金币掉落量
+X% Life	+X%生命值
+X% Movement Speed	+X%移动速度
Critical Hit Chance Increased by X%	爆击机率提高X%
Critical Hit Damage Increased by X%	爆击伤害提高X%
Critical Hits Grant X Arcane Power (Wizard Only)	爆击时获得X点秘能（只限秘术师）
Dexterity	敏捷
Each Hit Adds +X Life	击中生命恢复+X
Gain X Life per Spirit Spent (Monk Only)	消耗每点精气可恢复X点生命值（只限武僧）
Health Globes and Potions Grant +X Life	生命之球与药水恢复量+X
Health globes Grant +X Life	血球恢复效果提升X点生命值
Ignores Durability Loss	无视耐久度的毁损
Increases Attack Speed by X%	攻击速度提高X%
Increases Bonus Experience by X%	经验加成提高X%
Increases Damage Against Elites by X%	对精英怪的伤害提高X%
Increases Gold and Health Pickup by X Yards	金币与生命之球拾取距离延长X码
Increases Hatred Regeneration by X per Second	每秒额外恢复X点憎恨（猎魔人）
Increases Mana Regeneration by X per Second	每秒额外恢复X点法力
Increases Spirit Regeneration by X per Second (Monk Only)	每秒精气凝聚提高X点（只限武僧）
Intelligence	智力
Level Requirement Reduced by X	等级需求降低X
Melee Attackers Take X Damage per Hit	近战攻击者每次击中受到X点伤害
Melee Attackers Take X Damage per Hit	受到近身攻击回弹X点伤害
Monster Kills Grant +X Experience	击杀怪物获得的经验值+X
Monster Kills Grant +X Experience	杀死怪物额外增加X点经验
Reduces Damage from Elites by X%	精英怪所造成的伤害降低X%
Reduces Damage from Melee Attacks by X%	受到的近战伤害降低X%
Reduces Damage from Ranged Attacks by X%	受到的远程伤害降低X%
Reduces Duration of Control Impairing Effects by X%	控场类有害效果的持续时间缩短X%
Regenerates X Life per Second	每秒恢复X点生命值
Sockets	镶孔
Strength	力量
Vitality	体力
X% Better Chance of Finding Magical Items	寻获魔法物品机率提高X%
X% Chance to Blind on Hit	击中有X%机率造成目盲
X% Chance to Chill on Hit	击中有X%机率造成冰冷
X% Chance to Fear on Hit	击中有X%机率造成恐惧
X% Chance to Freeze on Hit	击中有X%机率造成冻结
X% Chance to Immobilize on Hit	击中有X%机率造成定身
X% Chance to Inflict Bleed for Y Damage over 5 Seconds	X%机率引发流血，在5秒内造成Y点伤害
X% Chance to Knockback on Hit	击中有X%机率造成击退
X% Chance to Slow on Hit	击中有X%机率造成缓速
X% Chance to Stun on Hit	击中有X%机率造成昏迷
X% of Damage Dealt Is Converted to Life	+X%生命窃取

力量之球与生命之球

力量之球提供“涅法雷姆荣耀”增益，持续时间上限为 60 秒。该增益共 3 层，每 5 个生命之球或 1 个力量之球可多加一层，持续时间重置。达到第 3 层后，每个生命之球还能增加 5 秒持续时间。增益效果每层递增，生效、升级和消失时均自动施放 AOE 造成范围伤害，同时手柄震动，力量之球掉率较低，但非常带感。

生命之球基础回复量有两种，小的回复 20%，大的回复 35%。

1层	每击造成额外伤害
2层	每击造成连锁伤害，移动速度+10%
3层	连锁伤害有几率引发范围爆炸



圣坛

在野外地图和副本随机出现的发光圣坛，激活获得对应增益，一定不要错过。圣坛（Shrine）增益持续 120 秒，共有六种效果：

Protection	受伤害减少25%
Fortune	MF及GF增加25%
Frenzied	攻速提高25%
Enlightenment	击杀获得经验增加25%
Empowerment	获得能量翻倍，技能冷却减半
Fleeting	移动速度增加25%，拾取范围增加25码

码（yard）的距离



在技能说明和装备词缀中会出现“码”的距离单位，如图所示，角色到金币的距离约为 15 码。扩大拾取范围，可以减少自动拾取时移动的距离，提高效率，还会影响巫医的部分技能的范围。

工匠

完成第一章 The Shattered Crown 任务后开放铁匠，第二章 Blood and Sand 任务后期开放珠宝匠，通关后均可以直接使用。工匠制造物品需要 3 个条件：首先是学习配方（升级或掉落），其次是素材（铁匠分解装备、珠宝匠将掉落的低级宝石合成高级宝石、噩梦难度之后需要掉落的书页或书册），以及足够的金币。铁匠和珠宝匠，分别有 10 个等级，升级（Train）工匠和制造物品均需要大量金币和相应

TIPS 每个角色均有初期传奇装备（PS3版独有）和天使翅膀在储存箱内。

难度下掉落的物品，分别为：金币（普通）、书页 Page of Blacksmith/Jewelcrafting（噩梦）、书册 Tome of Blacksmith/Jewelcrafting（地狱）和共用的 Tome of Secrets（炼狱），升级后就会增加新的制造配方（Recipe），拾取的配方也能在工匠处使用。

铁匠可以分解（Salvage）魔法以上的装备，分解时镶嵌在装备中的宝石会自动卸下回收。根据分解的装备等级，会产生相应的锻造素材，换言之，高等级的锻造需要分解高等级的装备。铁匠锻造（Craft）的初级物品，词缀会比掉落的同等级的词缀要少，可作为补充使用。锻造还能将书页合成书册，也能合成素材另外，掉落的配方还包含传奇和套装装备，只是掉率非常低。

珠宝匠可以合成（Combine）、移除（Remove）和镶嵌（Socket）宝石。镶嵌操作也可以直接在角色物品栏里使用宝石。合成的宝石共 14 种，前 6 种由 2 颗低级宝石合成，而后由 3 颗合成。在 Flawless Star 级之前的 10 种配方均直接通过升级获得，之后的配方在炼狱难度下掉落。最高级的 Marquise 级宝石配方从炼狱 63 级的怪物身上随机掉落，除了 3 颗 Radiant Star 级宝石外，还需要 25 本 Tome of Secrets，以及 10 个 Demonic Essence 和 2000 万金币，才能合成一颗。





便利设置

在 Option-Gameplay 有许多信息显示设置：勾选显示角色及怪物头顶血条（第 2、3 项），便于判断战况；勾选 Elective Mode，可以在技能选单为技能自由分配按键；勾选最后一项，可以查看技能说明的具体伤害值。

技能列表

职业技能

职业技能数量庞大，考虑技能组合（Build）时，要针对不同的场景选择，比如当打不过 BOSS 时，换用稳定集中输出的技能，以及减伤、回血、恢复能量的技能，会有意想不到的效果。而某些看起来似乎很废的技能，配合装备属性，堆砌攻速、暴击等，也会变得强大。



主要技能	译名	能量/冷却	说明
Bash	猛击	8	猛烈打击一名敌人，对其造成 165% 武器伤害，且有 20% 机率击退敌人。
Clobber	痛殴		不再击退敌人，但是每次攻击均有 35% 机率击昏目标，持续 1.5 秒。
Onslaught	猛袭		追加 2 次反震，每次造成 25% 武器伤害，但不再击退敌人。
Punish	摧毁		使用猛击后的 5 秒内可使你的技能伤害提高 8%。此效果最多可堆叠 3 次。
Instigation	煽动		每次攻击额外产生 4 点怒气。
Pulverize	粉碎		引发一道冲击波，对目标后方 26 码直线路径上的敌人造成 38% 武器伤害。
Cleave	顺劈斩	5	大角度挥击武器，对所有扫中的敌人造成 140% 的武器伤害。
Rupture	血肉横飞		被顺劈斩杀死的敌人将会爆炸，对 8 码范围内的所有敌人造成 85% 的武器伤害。
Reaping Swing	集怒之刈		每击中一名敌人额外产生 3 点怒气。
Scattering Blast	横扫轰击		爆击时扫飞敌人 9 码，并对落地位置的敌人造成 60% 的武器伤害。
Broad Sweep	威猛扫击		伤害提高至 175% 武器伤害。
Gathering Storm	暴风狂扫		被顺劈斩命中的敌人移动速度降低 80%，持续 1 秒。
Frenzy	狂乱	3	奋力挥击造成 110% 的武器伤害，每次挥击可使狂乱的攻击速度提高 15%。此效果最多可堆叠 5 次，总共可使攻击速度提高 75%。
Sidearm	破空斧		每次击中有 25% 的机率顺手向周围的敌人投掷一把利斧，对所有在其路径上的敌人造成 110% 的武器伤害。
Triumph	凯旋		使用狂乱杀死一只怪物后，会在 6 秒内恢复你生命值上限的 8%。
Vanguard	狂乱先驱		在狂乱效果下的移动速度提高 15% 。
Smite	天袭		额外有 20% 的机率从天空召唤一道雷电，击昏你的目标，持续 1.5 秒。
Maniac	狂人		每次狂乱效果可使野蛮人造成的伤害同时提高 4%。

次要技能	译名	能量/冷却	说明
Hammer of the Ancients	先祖之锤	–20	召唤一把巨大无比的锤子粉碎面前的敌人，造成 325% 的武器伤害。同时每 5 点怒气可使先祖之锤的爆击机率额外提高 1%。
Rolling Thunder	轰响雷鸣		产生一道冲击波，对前方 22 码内所有的敌人造成 275% 武器伤害。
Smash	聚力猛击		猛击一小块区域，造成 406% 的武器伤害。
The Devil's Anvil	恶魔铁砧		在冲击地点产生震波，使敌人的移动速度降低 80%，持续 2 秒。
Thunderstrike	雷霆震击		以先祖之锤杀死敌人时，该目标 10 码内的所有其他敌人都会陷入昏迷，持续 3 秒。
Birthright	天命之赠		爆击时有 10% 的机率使敌人掉落宝物或生命之球。
Rend	撕裂	–20	使出扫击，使附近所有的敌人流血，在 5 秒内造成 700% 武器伤害值的物理伤害。
Ravage	摧残		提高撕裂的效果范围至 17 码。
Blood Lust	嗜血杀戮		撕裂所造成的 9% 伤害将转换成生命值。
Lacerate	割裂		将 5 秒内造成的伤害提高至 903% 武器伤害值的物理伤害。
Mutilate	肢解		受影响的敌人移动速度也降低 60%。
Bloodbath	血流成河		受流血效果影响而被杀死的敌人会使附近 10 码内所有的敌人开始流血，在 5 秒内造成 100% 武器伤害值的物理伤害。
Seismic Slam	辟地猛击	–30	猛击大地，形成一股毁灭震波，对 45 码弧形范围内的敌人造成 240% 的武器伤害，并将其击退。
Stagger	踉跄		附加 70% 使敌人昏迷的机率，持续 1.5 秒。
Shattered Ground	撕裂大地		伤害提高至 288% 武器伤害，并使击退距离延长 100%。
Rumble	余震		地面在震波扫过后仍会持续震动，对范围内的敌人在 2 秒内造成 60% 武器伤害值的物理伤害。
Strength from Earth	大地之力		使怒气的消耗量降低至 15 点。
Cracking Rift	地裂波		将冲击波集中，对 42 码路径上的目标造成 340% 武器伤害。
Whirlwind	旋风斩	–10	连续攻击前进路径上的所有事物，造成 145% 武器伤害。
Dust Devils	狂风沙		产生散落的龙卷风，对路径上的敌人造成 40% 的武器伤害。
Hurricane	飓风转		使用旋风斩时的移动速度提高至正常的奔跑速度。
Blood Funnel	集血斩		爆击时可恢复生命值上限的 2.0%。
Wind Shear	烈风剪		每击中一名敌人可获得 1 点怒气。
Volcanic Eruption	火山爆		将旋风斩化为岩浆洪流，造成 189% 武器伤害值的火焰伤害。

防御技能	译名	能量/冷却	说明
Ground Stomp	震地践踏	15/12秒	重击地面，使 12 码内的所有敌人昏迷 4 秒。
Deafening Crash	震波撞击		震波范围内的敌人从昏迷中醒来之后移动速度降低 60%，持续 3 秒。
Wrenching Smash	陷地猛击		使有效范围扩大至 24 码，并在践踏前先将敌人拉近。
Trembling Stomp	震撼践踏		范围内的敌人额外受到 76% 的武器伤害。
Foot of the Mountain	方岳之蹬		获得的怒气提高至 30 点。
Avalanche	地裂山崩		击退敌人 9 码，并且在落地时对周围的敌人造成 55% 的武器伤害。
Leap	跃击	15/5秒	猛力一跃，落地时对目的地 8 码内的所有敌人造成 85% 武器伤害，并使其移动速度降低 60%，持续 3 秒。
Iron Impact	铁之冲击		着地时每击中一名敌人可获得 100% 额外的护甲值，持续 3 秒。
Launch	腾蛟飞升		以极大的力量跃至空中，使得起跳点周围 8 码内的敌人速度减缓 60%，持续 3 秒。
Toppling Impact	溃敌冲击		从你着地的落点将敌人撞飞。
Call of Arreat	亚瑞特呼唤		沿着地面向前发出冲击波，效果半径扩大至 16 码，并且将受影响的敌人拉向你。
Death from Above	飞来横祸		以猛烈的力道落地，落点附近的敌人有 100% 的机率昏迷，持续 3 秒。
Sprint	冲刺	–20	移动速度提高 40%，持续 3 秒。
Rush	闪身冲刺		冲刺时闪躲机率提高 12%。
Run Like the Wind	疾风狂奔		引发数个旋风，每个可对周遭敌人造成 60% 武器伤害值的物理伤害，持续 3 秒。
Marathon	冲锋陷阵		移动速度加成提高至 50%，持续 5 秒。
Gangway	怒气贯冲		重重撞击敌人，击退他们并造成 25% 的武器伤害。
Forced March	全面急袭		使 50 码内盟友的移动速度提高 20%，持续 3 秒。
Ignore Pain	忘却苦痛	30秒	受到的所有伤害减少 65%，持续 5 秒。
Bravado	威慑八方		启动时击退 12 码内所有的敌人，并且造成 50% 武器伤害。
Iron Hide	刀枪不入		忘却苦痛的持续时间延长至 7 秒。
Ignorance is Bliss	百折不挠		忘却苦痛持续的期间，可将攻击敌人时造成的 20% 伤害转换成生命值。
Mob Rule	恃众凌寡		效果延伸至附近的盟友，使受到的伤害减少 65%，持续 5 秒。
Contempt for Weakness	无视弱点		将减免伤害的 50% 反弹至攻击者身上。

力量技能	译名	能量/冷却	说明
Ancient Spear	上古之矛	15/10秒	掷出一柄长矛将敌人拉向你，暂时使其移动速度降低 60%，并造成 185% 的武器伤害。
Grappling Hooks	爪钩		投擲 3 根長矛。每隻長矛會將擊中的敵人拉回身邊。
Skirmish	冲突		獲得的怒氣提高至 30 點。
Dread Spear	畏怖之矛		獲得相當於技能傷害 60% 的生命值。
Harpoon	鱼叉		貫穿一直線上的多名敵人，將他們全數拖回。
Rage Flip	怒抛		被上古之矛擊中的敵人將被拉到相反的方向，且受到的傷害增加至 213% 武器傷害。
Revenge	复仇		每次被敌人击中时，有 15% 的机率可发动复仇。对附近所有的敌人造成 220% 的武器伤害，每击中一名敌人可获得生命值上限 5.0% 的生命值。

TIPS | 普通模式和专家模式的储存箱和工匠互不相干。

Vengeance Is Mine	复仇之怒		每击中一名敌人，可获得 5 点怒气并恢复生命值上限的 8.0%。
Best Served Cold	冷血预谋		使用复仇之后，你的爆击机率提高 10%，持续 12 秒。
Retribution	惩戒		伤害提高至 286% 的武器伤害。
Grudge	愤恨		使用复仇时可击退敌人 24 码。
Provocation	挑衅		每次野蛮人被击中时，发动复仇的机率提高至 30%。
Furious Charge	狂暴冲锋	15/10秒	向前突进，击退沿途的敌人，并对其造成 195% 武器伤害。
Battering Ram	破城猛冲		对冲击地点造成的伤害提高至 283% 武器伤害。
Merciless Assault	绝情猛攻		每击中一个目标，冷却时间便缩短 2 秒。这个效果最多能将冷却时间缩短 10 秒。
Stamina	韧劲		冲锋时每击中一个目标便额外产生 8 点怒气。
Bull Rush	蛮牛冲撞		任何被狂暴冲锋击中产生爆击的目标将会昏迷，持续 2.5 秒。
Dreadnought	毁灭巨神		施展狂暴冲锋时，每击中一名敌人可获得生命值上限 8% 的治疗效果。
Overpower	霸气无双	12秒	对 9 码内的所有敌人造成 165% 的武器伤害。爆击时有一定机率使冷却时间缩短 1 秒。
Storm of Steel	钢铁风暴		对附近的敌人投掷飞斧，最多 3 柄。每柄飞斧可造成 50% 武器伤害。
Killing Spree	杀意爆发		你的爆击机率提高 10% ，持续 6 秒。
Crushing Advance	制敌机先		发动霸气无双可反弹 35% 的近战与远程伤害，持续 4 秒。
Momentum	无尽怒火		霸气无双每击中一名敌人可产生 12 点怒气。
Revel	战意高昂		每击中一名敌人，可恢复你生命值上限 8% 的生命值。

战术技能	译名	能量/冷却	说明
Weapon Throw	掷刃斩	–10	野蛮人向一名敌人投掷武器，对其造成 130% 的武器伤害，并使其移动速度降低 60%，持续 2 秒。
Mighty Throw	奋力一掷		使投掷武器的伤害提高至 169% 的武器伤害。
Ricochet	弹跳飞刃		武器命中后可弹跳至 20 码内的下一个敌人，最多可击中 3 名目标。
Throwing Hammer	飞锤		投掷一把铁锤，有 50% 的机率可使目标昏迷，持续 1.5 秒。
Stupefy	昏头转向		瞄准敌人的头部攻击，有 20% 的机率使目标陷入混乱，转而攻击自己的同伴，持续 6 秒。
Dread Bomb	掷尸爆弹		用尽所剩的怒气投掷一具尸体，每花费一点怒气可对目标周围 12 码内所有的敌人造成 3% 额外的武器伤害。
Threatening Shout	威吓怒吼	15/10秒	发出极凶暴的怒吼，使 25 码范围内的敌人所造成的伤害减少 20%，持续 15 秒。
Intimidate	恫吓之吼		受影响的敌人移动速度也降低 30%。
Falter	踉跄之吼		受影响敌人的攻击速度降低 15%，持续 5 秒。
Grim Harvest	掠敌之吼		敌人极度恐慌颤抖，有 15% 的机率掉落额外的战利品或生命之球。
Demoralize	扰敌之吼		受到影响的敌人也会被你嘲讽转而攻击你，持续 3 秒。
Terrify	恐惧之吼		使敌人意志消沉。每个敌人有 35% 的机率逃走，持续 2.5 秒。
Marauder's Rage	掠夺者之怒		使伤害加成提高至 30%。
Ferocity	怒不可遏		在战斗暴怒作用期间，爆击时有一定机率使其效果的持续时间延长 2 秒。
Swords to Ploughshares	偃武修文		在战斗暴怒作用期间，爆击时最高有 5% 的机率使敌人掉落额外的生命之球。
Into the Fray	一触即发		在战斗暴怒持续期间内爆击时，有一定机率额外产生 15 点怒气。
Bloodshed	血溅八方		在战斗暴怒持续期间内爆击时，有一定机率使目标爆裂喷血，对附近所有敌人造成该次爆击 20% 的伤害。
War Cry	战吼	20/20秒	发出激励士气的战吼，使你和距离 50 码内所有盟友的护甲值提高 20%，持续 60 秒。
Hardened Wrath	怒涛填膺		使护甲值加成提高至 40%。
Charge!	迎敌怒喝		获得的怒气提高至 40 点怒气。
Invigorate	鼓舞士气		受到战吼影响后，生命值上限提高 10% ，且每秒恢复 620 点生命值。
Veteran's Warning	戒备战吼		战吼可额外赋予 15% 闪躲机率。
Impunity	顽抗战吼		在战吼的效果下，使所有的抗性提高 20%。

狂怒技能	译名	能量/冷却	说明
Earthquake	裂地之震	–50/120秒	猛烈撼动大地，在 8 秒内对 18 码内所有的敌人造成 2000% 武器伤害值的火焰伤害。
Giant's Stride	巨人奔踏		余波将随着野蛮人的奔踏移动而持续引发，造成 65% 武器伤害值的火焰伤害。
Chilling Earth	大地之寒		冻结地面，使地震造成的伤害变成冰寒伤害，并使敌人的移动速度降低 80%。
The Mountain's Call	山岳呼唤		移除怒气消耗，并且将冷却时间缩短至 105 秒。
Aftershocks	震荡余波		发出额外的震波击退敌人并造成 65% 武器伤害值的火焰伤害。
Path of Fire	火焰奔窜		朝前方 12 码的范围发出后续的震波，造成 65% 武器伤害值的火焰伤害。
Call of the Ancients	先祖召唤	–50/120秒	召唤野蛮人先祖塔力克、科力克和马道克与你并肩作战，持续 15 秒。先祖每次攻击可造成 60% 的武器伤害，同时还能使用额外的特殊技能。
The Council Rises	议会崛起		先祖每次攻击会造成 66% 的武器伤害，并获得 100% 的额外护甲值。
Duty to the Clan	氏族之责		持续时间延长为 20 秒。
Korlic's Might	科力克之威		科力克获得狂暴冲锋技能，对一直线上的所有敌人造成 200% 的武器伤害。
Madawc's Madness	马道克之狂		马道克获得辟地猛击的技能，对弧形范围内的敌人造成你 180% 的武器伤害。
Talic's Anger	塔力克之怒		塔力克获得跃击的技能，对落地范围内的敌人造成 250% 的武器伤害。
Marauder's Rage	掠夺者之怒		使伤害加成提高至 30%。
Wrath of the Berserker	狂战之怒	–50/120秒	进入狂怒状态，可提高数项属性，持续 15 秒。爆击机率：提高 10%；攻击速度：提高 25%；闪躲机率：提高 20%；移动速度：提高 20%
Arreat's Wail	亚瑞特之嚎		启动狂战之怒会将 12 码内所有的敌人击退并造成 430% 的武器伤害。
Insanity	心智疯狂		启动时，你所造成的伤害额外提高 100%。
Slaughter	屠杀		狂战之怒的持续时间内爆击时，有一定机率引发鲜血爆溅，对 15 码内的敌人造成 155% 武器伤害。
Striding Giant	迈步巨人		使闪躲机率加成提高至 60%。
Thrive on Chaos	无尽之怒		狂战之怒作用时每获得 25 点怒气，持续时间便增加 1 秒。

被动技能	译名	说明
Pound of Flesh	血肉代价	寻获生命之球的机率提高 25%，从生命之球获得的生命值提高 100%。
Ruthless	无情暴虐	爆击机率提高 5%。爆击伤害提高 50%。许多技能和符文都仰赖爆击触发其效果。
Nerves Of Steel	钢铁胆识	你的护甲值提高，数值相当于体能的 100%。
Weapons Master	武器大师	视主手武器类型提供加成效果：剑/匕首：伤害提高 15%；锤/斧：爆击机率提高 10%；长柄武器/矛：攻击速度提高 10%；重型武器：每次击中时获得 3 点怒气
Inspiring Presence	激励风采	怒吼的持续时间延长一倍。使用怒吼后可使你和 50 码内的所有盟友，每秒恢复生命值上限的 2%，持续 60 秒。怒吼技能：战斗暴怒/威吓怒吼/战吼
Berserker Rage	狂暴怒气	怒气达上限时，造成的伤害增加 25% 。
Bloodthirst	嗜血狂人	将你造成的 3% 总伤害转为生命值。
Animosity	怒意高涨	怒气产生值提高 20%，怒气上限提高 20 点。绝大多数的强力攻击都要消耗怒气方能使用。
Superstition	迷信	所有受到的非物理伤害降低 20%。当你受到远程或元素伤害时，有一定机率获得 3 点怒气。
Tough as Nails	意志坚定	护甲值提高 25%。荆棘造成的伤害提高 50%。
No Escape	无处可逃	上古之矛和掷刃斩造成的伤害提高 10%。除此之外，上古之矛爆击时会自动重置其冷却时间，掷刃斩爆击时有一定机率获得 14 点怒气。
Relentless	奋战不懈	生命值低于 20% 时，所有技能消耗的怒气降低 75%，所受伤害降低 50%。
Brawler	争战者	在 8 码内有 3 名敌人时，你造成的所有伤害提高 30%。
Juggernaut	势不可当	你所受的控场效果持续时间缩短 20%。除此之外，当你受到昏迷、恐惧、定身或魅惑效果影响时，有一定机率恢复生命值上限的 15%。
Unforgiving	无可饶恕	你的怒气不再衰竭。相反的，你每 1 秒能产生 2 点怒气。
Boon of Bul–Kathos	布尔凯索的恩泽	裂地之震、先祖召唤和狂战之怒的冷却时间缩短 30 秒。



主要技能	译名	能量/冷却	说明
Fists of Thunder	奔雷拳	6	以极快的速度施展连环拳打，造成 110% 武器伤害值的电击伤害。每三击会对前方所有的敌人造成伤害，并将其击退一小段距离。由于攻击速度快，此技能产生精气值的速度高于其他精气产生技。
Thunderclap	雷霆一击		传送至目标身边，并且每次打击都会产生一股电能冲击波，对主要目标周围 6 码内所有的敌人造成 35% 武器伤害值的电击伤害。
Lightning Flash	电光石火		使你的闪躲机率提高 16%，持续 2 秒。
Static Charge	静电充能		主要目标身上充满静电，持续 5 秒。当你用奔雷拳攻击其他目标时，受静电影响的目标会受到 37% 武器伤害值的电击伤害。
Quickening	迅雷活力		每击中一个目标爆击时，可产生额外的 15 点精气。
Bounding Light	炼光电击		每三击释放一道闪电炼，但不再击退敌人。每次电击可造成 73% 武器伤害值的电击伤害。
Deadly Reach	断空波	6	施展出一道短距离的内劲，造成 110% 武器伤害。每三击可使距离延长 25 码。
Piercing Trident	一气三化		提高第二和第三击的效果范围。
Keen Eye	识敌慧眼		第三击使武僧的护甲值提高 50%，持续 4 秒。
Scattered Blows	崩散之击		第三击的攻击方式改为最多可击中 15 码内的 6 名敌人，造成 170% 武器伤害值的电击伤害。
Strike from Beyond	灵空之袭		每击中一个目标爆击时，可产生额外的 10 点精气。
Foresight	先发制人		第三击可以使所有攻击的伤害提高 18%，持续 30 秒。
Crippling Wave	伏魔破	7	连续施展大幅度的横扫攻击，对前方所有敌人造成 110% 武器伤害。每三击会对周围所有敌人造成伤害并附加晕眩效果，使其移动速度降低 30%，攻击速度降低 20%，持续 3 秒。
Mangle	千割碎		伤害提高至 143% 的武器伤害。
Concussion	震荡击		被伏魔破击中的敌人所造成的伤害降低 20%，持续 3 秒。
Rising Tide	回涌潮		每击中一个目标爆击时，可产生额外的 5 点精气。
Tsunami	海啸冲		伏魔破的第三击范围扩大至 17 码，减缓移动速度的效果提高至 60%。
Breaking Wave	破防震		被伏魔破击中的目标遭到攻击时，受到的伤害都额外提高 10% ，持续 3 秒。
Way of the Hundred Fists	百烈拳	8	使出极速连打，对敌人造成 140% 武器伤害
Hands of Lightning	迅雷手		使第二击的打击次数从 7 次提高至 10 次。
Blazing Fists	奔炽拳		爆击时，武僧的攻击和移动速度提高 5%。该效果持续 5 秒，最多可堆叠 3 次。
Fists of Fury	百怒拳		受影响的目标会在 5 秒内受到额外 100% 武器伤害值的神圣伤害。此外，第一击追加短距离的突进效果。
Spirited Salvo	烈气拳		每次启动百烈拳，有 15% 的机率额外产生 15 点精气。
Windforce Flurry	劲风钻		第三击可产生一股劲风，对正前方的敌人造成 250% 武器伤害值的物理伤害。

次要技能	译名	能量/冷却	说明
Lashing Tail Kick	云龙摆尾	–30	施展一记致命的回旋踢，击退敌人并造成 470% 武器伤害。
Vulture Claw Kick	鹫爪蹴		释出一股火流，对附近的敌人造成 517% 武器伤害值的火焰伤害，并造成击退效果。
Sweeping Armada	横扫千军		击退敌人的距离提高 150%，而且减缓敌人的移动速度 60%，持续 2 秒。
Spinning Flame Kick	旋焰脚		发出一排可烧穿敌人的烈焰，对击中的每个敌人造成 588% 武器伤害值的火焰伤害。
Scorpion Sting	蝎螯腿		敌人有 50% 的机率陷入昏迷，持续 1.5 秒，但取消击退效果。

TIPS | 随时可以退到角色选择界面，更改难度。

www.dooland.com

实用技术

攻略透解

Hand of Ytar	奕塔之掌		攻击远距离的敌人，被击中的敌人移动速度降低 80%，持续 2 秒。
Tempest Rush	暴风奔袭	初始–15，额外–10	直直奔向敌人，击退并绊住对方的脚，使其移动速度降低 60%，持续 2 秒。奔跑过程中同时造成 155% 武器伤害。
Northern Breeze	北风扬兮		暴风奔袭引导时的消耗值降低至 8 点精气。
Tailwind	顺风而行		暴风奔袭的移动速度提高 25%。
Flurry	乱风袭敌		提高绊住对方脚步的效果，使敌人的移动速度降低 80%。
Slipstream	护身气流		奔跑时所受到的伤害减少 25%。
Bluster	劲风狂飙		被击退的敌人在受到技能效果影响时造成的伤害降低 20%。
Wave of Light	金钟破	–75	集中光波猛击敌人，造成 829% 武器伤害值的神圣伤害，随后对直线路径上的所有敌人额外造成 96% 武器伤害值的神圣伤害。
Wall of Light	光明之壁		初始打击所造成的伤害提高至 1202% 武器伤害值的神圣伤害。
Explosive Light	爆裂光波		发出能量冲击，对附近的敌人造成 914% 武器伤害值的神圣伤害。
Empowered Wave	凝气震波		金钟破消耗的精气降低至 40 点。
Blinding Light	致盲强光		爆击时可击昏敌人 3 秒。
Pillar of the Ancients	先祖石柱		召唤一根上古石柱，先造成 595% 的武器伤害，2 秒后额外造成 595% 的武器伤害。

防御技能	译名	能量/冷却	说明
Blinding Flash	炫目神光	–10/15秒	发出耀眼的闪光，对 20 码内所有敌人造成目盲，持续 3 秒。精英怪会较快恢复过来，但仍会受到攻击命中率降低 30% 的效果影响。
Self Reflection	自省之光		使敌人目盲的持续时间延长至 4 秒。
Blinded and Confused	炫茫之光		使敌人目盲，并有 25% 的机率互相攻击。
Blinding Echo	致盲回光		使用炫目神光 6 秒后，第二道神光会使 20 码内的敌人目盲，持续 0.5 秒。
Searing Light	灼灼烈光		使目盲的精英敌人攻击失误的机率提高至 60%。
Faith in the Light	信仰之光		使用炫目神光后，在 3 秒内你所有的攻击将额外造成 30% 武器伤害值的神圣伤害。
Breath of Heaven	回天气诀	–25/15秒	以一道神圣能量治疗武僧和 12 码内的所有盟友，恢复 6202 – 7442 点生命值。
Circle of Scorn	蔑敌之光		回天气诀可灼烧敌人，造成 80% 武器伤害值的神圣伤害。
Circle of Life	生生不息		使回天气诀的治疗量提高至 8063 – 9675 点生命值。
Blazing Wrath	炽烈之怒		使用回天气诀后，你所造成的伤害提高 15%，持续 45 秒。
Infused with Light	圣光灌注		使用回天气诀后，每次施展精气产生技能可获得额外的 8 点精气，持续 5 秒。
Penitent Flame	忏悔烈焰		被回天气诀击中的敌人会仓皇逃跑，持续 1.5 秒。
Serenity	明镜止水	–10/20秒	武僧笼罩在保护盾下，吸收所有受到的伤害，持续 3 秒，并免疫所有控场类的有害效果。
Peaceful Repose	宁静养神		明镜止水发动时，武僧可恢复 6202 – 7752 点生命值。
Reap What Is Sown	因果循环		当明镜止水结束后，持续期间所吸收伤害的 30% 会以爆破的方式释出，对 20 码内的敌人造成神圣伤害。对每个敌人所造成的伤害不会超过你生命值上限的 100%。
Tranquility	宁静致远		将保护盾的效果延伸至 45 码内的盟友，持续 1 秒，同时让他们对控场效果免疫（例如缓速与冻结）。
Ascension	升天奥义		使明镜止水的持续时间延长至 4 秒。
Instant Karma	现世果报		明镜止水持续期间，可反弹敌人所有远程和近战攻击伤害的 50%。
Inner Sanctuary	八相阵	–30/20秒	在地面上创造一个敌人无法超越的法阵，持续 5 秒。
Safe Haven	生息之地		在八相阵范围内的武僧与盟友每秒恢复 1550 点生命值。
Sanctified Ground	净化之地		八相阵结束时，原本的效果范围化为圣地，持续 6 秒。进入圣地范围的敌人移动速度减缓 80%。
Consecration	圣化仪式		八相阵的持续时间延长至 7 秒。
Circle of Protection	防护之阵		在八相阵范围内的武僧和盟友所受到的伤害降低 35%。
Forbidden Palace	禁军之阵		在八相阵范围内的武僧和盟友可造成额外的 15% 伤害。

武技技能	译名	能量/冷却	说明
Dashing Strike	瞬影打	–25	迅速奔向目标敌人或位置，造成 303% 武器伤害，并使该目标无法动弹，持续 1 秒。
Way of the Falling Star	流星势		击中敌人后，你的移动速度提高 25%，持续 3 秒。
Flying Side Kick	翔空腿		使出飞踢，有 60% 的机率使敌人昏迷，持续 1.5 秒。
Quicksilver	迅银击		瞬影打所消耗的精气降低至 10 点。
Soaring Skull	破颅冲		纵身跃起，使路径上所有的敌人缓速 60%，持续 2 秒。
Blinding Speed	无影速		提高 20% 闪躲的机率，持续 3 秒。
Exploding Palm	爆裂掌	–40	使目标流血，在 9 秒内造成 745% 武器伤害值的物理伤害。若目标在流血效果期间死亡，尸体会爆炸，对附近所有敌人造成该目标生命值上限 50% 的物理伤害。
The Flesh is Weak	血肉之躯		亦可使目标受到额外的 12% 伤害，持续 9 秒。
Strong Spirit	集神化气		若目标受流血效果影响时爆炸，每炸到一名敌人可获得 5 点精气。
Creeping Demise	死期将届		亦可使目标的移动速度降低 80%，持续 3 秒。
Impending Doom	血流不止		延长流血效果的持续时间，使其在 15 秒内造成 745% 武器伤害值的物理伤害。
Essence Burn	焚体烈焰		攻击不再造成流血效果，但会灼烧敌人，在 9 秒内造成 745% 武器伤害值的火焰伤害。若目标在燃烧期间死亡，尸体会爆炸并灼烧附近所有敌人，在 3 秒内造成 60% 武器伤害值的火焰伤害。此效果可连续触发数次。
Sweeping Wind	劲风煞	–75	在你周围激起一阵旋风，持续对 10 码内的所有敌人造成 20% 武器伤害。旋风会持续 6 秒，当你施展近战攻击时可重置其持续时间。当你爆击时有一定机率使旋风的效果提高 2 倍，最多可对附近的敌人造成总计 60% 的武器伤害。
Master of Wind	御风尊者		使旋风的持续时间延长至 20 秒。
Blade Storm	刀刃风暴		增强漩涡的威力，每次堆叠造成的伤害提高至 26% 武器伤害。此效果将 3 次堆叠的伤害提高至 78% 武器伤害。
Fire Storm	火焰风暴		使漩涡的半径延长至 14 码，并使伤害转为火焰伤害。
Inner Storm	回气风暴		只要漩涡堆叠到最大数量，武僧每秒便可获得 3 点精气。
Cyclone	雷电飓风		当漩涡累积到最大堆叠数量时，爆击有机率生成一道电能龙卷风，定期电击附近的敌人，造成 26% 武器伤害值的电击伤害。产生的每个电击龙卷风可持续 3 秒。

奥义技能	译名	能量/冷却	说明
Cyclone Strike	飓风转	–50	将 24 码内最多 8 名敌人拉向你，再发出强大的能量冲击，造成 313% 武器伤害值的神圣伤害。
Eye of the Storm	暴风眼		消耗的精气降低至 30 点。
Implosion	疾风震		拉引敌人的距离提高至 34 码。
Sunburst	烈光破		将冲击波化为烈焰暴风，有 35% 机率恐惧敌人，持续 1.5 秒。
Wall of Wind	狂风墙		使用飓风转后，闪躲机率提高 20%，持续 3 秒。
Soothing Breeze	疗愈风		飓风转可治疗你与附近 24 码内所有的盟友，恢复 1240 点生命值。
Seven-Sided Strike	七星闪	–50/30秒	以迅如闪电的速度在附近敌人之间来回穿梭，施展 7 次攻击，造成 1777% 武器伤害。
Sudden Assault	攻其不备		瞬移至目标身边，并且使 7 次打击的伤害提高至 2310% 的武器伤害。
Several-Sided Strike	群星闪击		使打击次数提高至 9 次。
Pandemonium	群魔末日		七星闪的每一击都有 25% 的机率使敌人昏迷 7 秒。
Sustained Attack	持续攻击		七星闪的冷却时间缩短至 23 秒。
Fulminating Onslaught	爆炸突袭		每一击均引发爆炸，对目标周围 7 码范围内造成 254% 武器伤害值的神圣伤害。
Mystic Ally	天地元灵	–25	召唤一位元灵与敌人交战，直到被摧毁为止。元灵每次攻击可对敌人造成 40% 你武器伤害值的物理伤害。
Water Ally	水之元灵		赋与元灵水之精华。元灵获得施展水波攻击的技能，可造成 120% 武器伤害值的物理伤害，并使受影响目标的移动速度降低 60%，持续 2 秒。
Fire Ally	火之元灵		对元灵注入火焰精华，使元灵获得火舞脚的技能，可造成 80% 武器伤害值的火焰伤害，并且对直线上的所有敌人每秒造成额外 40% 武器伤害值的火焰伤害，持续 2 秒。
Air Ally	风之元灵		赋与元灵风之精华。风之元灵的每次攻击有 2% 机率使你恢复 100 点精气。此外，元灵身边环绕一股旋风气流，对附近所有敌人每秒造成 10% 武器伤害值的物理伤害。
Eternal Ally	不朽元灵		赋与元灵生命精华。元灵死亡时，有 100% 机率在 3 秒后复生。此外，元灵的基本攻击伤害提高至 60% 武器伤害值的物理伤害。
Earth Ally	地之元灵		赋与元灵大地精华，使你和元灵的生命值上限提高 10%。此外，元灵获得地裂波的技能，对单一敌人造成 60% 武器伤害值的物理伤害，并强制该敌人攻击元灵，持续 3 秒。

真言技能	译名	能量/冷却	说明（真言每次只能发动一个。）
Mantra of Evasion	回避真言	–50	吟诵真言，使武僧和 40 码内的盟友闪躲机率提高 15%。真言发动后的 3 秒内，会额外提高 15% 闪躲机率。
Hard Target	金身不灭		回避真言额外使护甲值提高 20%。
Divine Protection	神圣庇护		受回避真言影响的武僧或盟友的生命值低于 25% 时，该目标的周围会形成一个保护盾，降低所受到的伤害 80%，持续 3 秒。 每个目标至多每 90 秒能受保护一次。
Wind through the Reeds	迅风疾影		回避真言额外提高移动速度 8%。
Perseverance	不挠意志		回避真言额外使武僧受到的控场效果（例如缓速或冰冻）的持续时间缩短 20%。
Backlash	闪身回火		成功躲过敌人的攻击之后有一定机率产生一道火焰，对附近所有的敌人造成 35% 武器伤害值的火焰伤害。
Mantra of Retribution	惩戒真言	–50	吟诵真言，使武僧和 40 码内的盟友将近战伤害反弹给攻击者，造成 40% 所受伤害值的神圣伤害。真言发动后的 3 秒内，你的伤害反弹效果提高至所受伤害的 80%。
Retaliation	报复咒		惩戒真言反弹的伤害量提高至 60%，并且可以反弹远程与近战伤害。
Transgression	罪衍咒		使你和盟友的攻击速度提高 8%。
Indignation	愤怒咒		受到惩戒真言伤害的敌人有 10% 的机率昏迷，持续 2 秒。
Against All Odds	克难咒		惩戒真言反弹伤害时，有一定机会恢复 3 点精气。
Collateral Damage	附伤咒		触发惩戒真言的攻击者有 30% 的机率受到反噬，对自己与附近的敌人造成 45% 武器伤害值的神圣伤害。
Mantra of Healing	治疗真言	–50	吟诵真言，使武僧和 40 码内盟友的每秒生命恢复值提高 620 点。真言发动后的 3 秒内，产生一道神秘的护盾笼罩你和你的盟友，最多可吸收 930 点伤害。
Sustenance	精力充沛		使治疗真言赋予的生命值恢复率提高至每秒 1240 点生命值。
Circular Breathing	真气运转		治疗真言可额外使你每秒获得 3 点精气。
Boon of Inspiration	振奋天恩		治疗真言会在你击中敌人时，额外恢复 186 点生命值。
Heavenly Body	天堂之体		治疗真言可额外提高 10% 的体能。
Time of Need	危急时刻		治疗真言可额外使所有抗性提高 20%。
Mantra of Conviction	定罪真言	–50	吟诵真言，对 20 码内所有敌人造成 12% 额外伤害。真言发动后的 3 秒内，效果将提高为 24% 额外伤害。
Overawe	震慑咒		提高定罪真言的威力，使敌人受到额外 24% 的伤害，发动后的前 3 秒将受到额外 48% 的伤害。
Intimidation	胁迫咒		受定罪真言影响的敌人，所造成的伤害减少 10%。
Dishearten	颓丧咒		使 20 码内敌人的移动速度降低 30%。
Reclamation	新生咒		你与盟友对受到定罪真言影响的敌人发动近战攻击时，有 30% 的机率恢复 279 – 341 点生命值。
Submission	屈服咒		受定罪真言影响的敌人，每秒受到 12% 武器伤害值的神圣伤害。

被动技能	译名	说明
Resolve	意志坚决	你的攻击伤害可使敌人造成的伤害降低 20%，持续 2.5 秒。
Fleet Footed	健步如飞	移动速度提高 10%。
Exalted Soul	超凡入圣	精气上限提高 100 点，每秒精气凝聚提高 1 点。精气让你得以施放各种防御和攻击技能。
Transcendence	超绝	你每消耗一点精气，可恢复 62.0 点生命值。
Chant of Resonance	共鸣颂歌	在真言效果持续的状态下，你每秒可获得 2 点精气。
Seize the Initiative	洞烛机先	你的护甲值提高，数值相当于敏捷属性的 50%。
The Guardian's Path	守护之道	双持单手武器时，闪躲机率提高 15%。使用双手武器时，精气产生值提高 35%。
Sixth Sense	敏锐直觉	你的闪躲机率提高，数值相当于爆击机率的 30%。
Pacifism	不动如山	当你受到昏迷、恐惧、定身或魅惑效果影响时，所受伤害降低 75%。
Beacon of Ytar	奕塔之光	所有冷却时间缩短 20%。
Guiding Light	引路明灯	当你对其他玩家使用直接治疗技能时，你和该玩家造成的伤害提高 20%，持续 15 秒。

TIPS | 增益效果可在角色选单按□键查看。

One With Everything	天人合一	你所有的元素抗性皆以数值最高的那项为准。
Combination Strike	融会贯通	每使用一种精气累积技能，伤害提高 8%，持续 3 秒。
Near Death Experience	濒死觉悟	受到致命伤害时，你不会死亡，而会恢复至生命值上限的 35% 与精气上限的 35%。该效果每 60 秒只能触发一次。



主要技能	译名	憎恨/冷却	说明
Hungering Arrow	追噬箭	3	发射一支注入魔力的箭，追踪敌人造成 115% 武器伤害，有 35% 机率可以射穿目标。
Puncturing Arrow	穿刺箭		箭矢穿透敌人的机率提高至 50%。
Cinder Arrow	炎熔箭		将箭矢引火，在 3 秒内造成额外 35% 武器伤害值的火焰伤害。
Shatter Shot	分裂矢		若成功穿透第一个目标，箭矢会分裂成 3 支箭。
Devouring Arrow	吞噬箭		每贯穿一次可使该支箭矢的伤害提高 70%。
Spray of Teeth	碎骨击		爆击时目标的骨骼会迸裂飞散，对范围内所有的敌人造成 50% 武器伤害。
Entangling Shot	缚影弹	3	在箭矢上附加暗影能量，造成 90% 武器伤害，并且缠住最多 2 个敌人，使其移动速度降低 60%，持续 2 秒。
Chain Gang	连环锁		最多击中 4 名目标。
Shock Collar	电光锁炼		以带电的锁炼攻击敌人，在 2 秒内造成额外 70% 武器伤害值的电击伤害。
Heavy Burden	沉重负荷		使移动速度减缓的持续时间延长至 4 秒。
Justice is Served	伸张正义		每发攻击产生的憎恨提高至 6 点。
Bounty Hunter	赏金猎人		造成的 6% 伤害转为你的生命值。
Bola Shot	缚锤弹	3	射出一枚会爆炸的缚锤弹，捆住目标。缚锤弹会在 1 秒后爆炸，造成 160% 武器伤害值的火焰伤害，并且对 14 码内的其他目标造成 110% 武器伤害值的火焰伤害。
Volatile Explosives	猛烈爆破		使爆炸半径提高至 20 码。
Thunder Ball	霹雳弹		缚锤弹爆炸时造成 160% 武器伤害值的电击伤害，并有 35% 机率可使主要目标昏迷 1.5 秒。
Acid Strike	酸蚀打击		发射 3 发缚锤弹，每发造成 160% 武器伤害值的毒素伤害。这些缚锤弹不会爆炸，也不会对附近的目标造成区域性伤害。
Bitter Pill	无情苦果		缚锤爆炸后，你有 15% 机率获得 2 点戒律。
Imminent Doom	大难临头		强化缚锤弹，对目标造成 216% 武器伤害值的秘法伤害，并且对 14 码内所有的敌人造成 149% 武器伤害值的秘法伤害，但是引爆时间延后 2 秒。
Grenades	榴弹	3	投掷三颗榴弹，爆炸时造成 95% 武器伤害值的火焰伤害。
Tinkerer	工匠手艺		憎恨产生值提高至 6 点。
Cluster Grenades	集束榴弹		投掷集束榴弹，对 8 码内的敌人造成 112% 武器伤害值的火焰伤害。
Fire Bomb	火焰炸弹		掷出一颗大型榴弹，造成 124% 武器伤害值的火焰伤害。
Stun Grenades	震撼榴弹		投掷榴弹，有 25% 的机率使敌人昏迷 1.5 秒。
Gas Grenades	毒气榴弹		投掷毒气榴弹，爆炸后造成 95% 武器伤害值的毒素伤害，并留下一团毒云，每秒对范围内的敌人造成额外 25% 武器伤害值的毒素伤害，持续 3 秒。

次要技能	译名	憎恨/冷却	说明
Impale	刺穿	–25	刺穿目标造成 265% 武器伤害。
Impact	猛憾冲击		刺穿可造成击退，并且有 65% 机率使敌人昏迷，持续 1.5 秒。
Chemical Burn	灼烧药剂		目标受到额外的流血效果影响，在 2 秒内受到 220% 武器伤害值的物理伤害。
Overpenetration	强力穿透		飞刀会穿透直线路径上所有的敌人。
Awareness	觉察敌势		掷出第一柄飞刀后，以自身为中心再度发出多把飞刃，对 10 码内所有的敌人造成 75% 武器伤害。
Grievous Wounds	惨重伤害		爆击可造成额外的 100% 武器伤害。
Rapid Fire	连射	发动–20，每秒–6	迅速射击，造成 438% 武器伤害值的物理伤害。
Withering Fire	歼敌扫射		初始憎恨消耗降低至 10 点，并且引燃你的箭矢，将攻击转为火焰伤害。
Web Shot	缠网射击		受影响目标移动速度降低 80%，持续 1 秒。
Fire Support	火力支援		在连射引导过程中，每秒发射 2 枚追踪导弹，每发可对附近目标造成 145% 武器伤害值的物理伤害。
High Velocity	高速穿透		发射毒箭，有 40% 的机率穿透敌人。
Bombardment	连环轰击		连续射出会爆炸的榴弹，对 8 码内所有的敌人造成 414% 武器伤害值的火焰伤害。
Chakram	战轮	–10	发射一枚旋转的战轮，对其行进路径上的敌人造成 170% 武器伤害值的物理伤害。
Twin Chakrams	双生战轮		掷出两枚回旋曲进的战轮。每枚战轮造成 114% 武器伤害值的物理伤害。
Serpentine	蛇曲毒轮		战轮以平缓的曲线飞行，对路径上经过的敌人造成 230% 武器伤害值的毒素伤害。
Razor Disk	利刃飞盘		战轮直射至目标地点后转为螺旋状盘绕飞行，对路径上所有敌人造成 187% 武器伤害值的秘法伤害。
Boomerang	回返飞轮		战轮的飞行路径变得像回力镖一样，对路径上的敌人造成 230% 武器伤害值的电击伤害。
Shuriken Cloud	手里剑幕		在身旁布下旋转的战轮，持续 120 秒，每秒对附近敌人造成 34% 武器伤害值的物理伤害。
Elemental Arrow	元素箭	–10	发射一支火焰箭，对行进路径上的所有目标造成 155% 武器伤害值的火焰伤害。
Ball Lightning	电球矢		发射一支缓慢移动的箭矢，电击路径上的敌人造成 155% 武器伤害值的电击伤害。
Frost Arrow	冰霜箭		发射一支冰霜箭，击中目标时分裂成数支箭矢，造成 170% 武器伤害值的冰寒伤害。受影响的敌人移动速度减缓 60%，持续 1 秒。

Screaming Skull	尖啸骷髅		有 40% 机率发射一个颅骨，使受影响的敌人恐惧 1.5 秒。
Lightning Bolts	雷霆矢		发射电能箭矢，爆击时可以击昏敌人 1.5 秒。
Nether Tentacles	幽冥触手		暗影触手对路径上的敌人造成 155% 武器伤害，并且将 3% 的伤害转为你的生命值。

防御技能	译名	戒律/冷却	说明
Caltrops	钉爪刺	–6	在地面放置钉爪刺陷阱，当敌人接近时启动。陷阱弹出后会使 12 码内的所有敌人行动减缓 60%。陷阱存在的持续时间为 6 秒。
Hooked Spines	倒钩脊刺		缓速效果提高至 80%。
Torturous Ground	寸步难行		触发陷阱后，范围内所有的敌人定身 2 秒。
Jagged Spikes	锯齿尖刺		对范围内的敌人在 6 秒内额外造成 270% 武器伤害值的物理伤害。
Carved Stakes	尖削桩刺		钉爪刺的戒律消耗降低至 4 点。
Bait the Trap	引君入瓮		站在陷阱范围内可获得强化效果，使你所有攻击的爆击机率额外提高 10%。
Smoke Screen	烟幕	–14	消失在烟幕之后，瞬间隐形，持续 1 秒。
Displacement	蔽影疾行		启动后，移动速度提高 35%。
Lingering Fog	烟雾弥漫		效果持续时间延长至 1.5 秒。
Breathe Deep	怀恨之隐		在隐形状态下，每秒获得 12 点憎恨。
Special Recipe	特制隐幕		戒律消耗降低至 12 点。
Choking Gas	窒息瓦斯		留下一片瓦斯云，对范围内所有敌人在 5 秒内造成 700% 武器伤害值的物理伤害。
Shadow Power	暗影之力	–14	汲取暗影之力，将你造成的 15% 伤害转为生命值，持续 5 秒。
Night Bane	诛夜灭暗		暗影之力持续期间，每秒额外获得 3 点憎恨。
Blood Moon	血月之力		伤害转为生命值的比例提高至 25%。
Well of Darkness	黑暗涌源		戒律消耗降低至 12 点。
Gloom	潜入暗影		在暗影之力的效果持续期间内，受到的伤害降低 35%。
Shadow Glide	暗影翔步		在暗影之力的效果持续期间内获得 30% 移动速度加成。

狩猎技能	译名	戒律/冷却	说明
Vault	腾跃	–8	灵活翻滚 35 码。
Action Shot	同步射击		你在移动过程同时射箭，对附近目标造成 75% 武器伤害。
Rattling Roll	飞身滚撞		击退腾跃落地点 8 码内所有敌人，并使其昏迷 1.5 秒。
Tumble	连环滚翻		使用腾跃后，6 秒内下个腾跃的戒律消耗降低 50%。
Acrobatics	空翻巧技		移除戒律消耗，但追加 10 秒冷却时间。
Trail of Cinders	焦炎足迹		在你的移动路径留下焦炎足迹，在 3 秒内造成 300% 武器伤害值的火焰伤害。
Preparation	蓄势待发	45秒	立即恢复所有戒律值。
Invigoration	激昂		蓄势待发启动时，戒律上限提高 10 点，持续 5 秒。
Punishment	惩罚		恢复所有憎恨，但需要消耗 25 点戒律。蓄势待发没有冷却时间。
Battle Scars	战地愈伤		使用蓄势待发后可获得 60% 生命值。
Focused Mind	集中心智		在 15 秒内获得 45 点戒律，而非立刻恢复。
Backup Plan	未雨绸缪		蓄势待发有 30% 机率不会触发冷却时间。
Companion	战宠	–10/30秒	召唤一只掠鸦战宠。你的掠鸦战宠会定期地对敌人造成 38% 武器伤害值的物理伤害。
Spider Companion	蜘蛛战宠		召唤的战宠由掠鸦变成蜘蛛。蜘蛛的攻击会使目标移动速度降低 60%，持续 2 秒。
Bat Companion	蝙蝠战宠		召唤的战宠由掠鸦变成蝙蝠。蝙蝠使你每秒获得 3 点憎恨。
Boar Companion	野猪战宠		召唤的战宠由掠鸦变成野猪。野猪可使你的每秒生命恢复提高 310 点，并且使你的所有抗性提高 15%。
Ferret Companion	鼬貂战宠		召唤的战宠由掠鸦变成鼬貂。鼬貂会为你收集金币，同时使怪物掉落的金币量提高 10%。
Wolf Companion	恶狼战宠		召唤的战宠由掠鸦变成恶狼。恶狼的攻击可造成 94% 武器伤害值的物理伤害。
Marked for Death	死亡标记	–3	标记目标。被标记的敌人在接下来 30 秒内受到额外的 12% 伤害。
Contagion	死亡蔓延		当目标被杀死时，技能效果将扩散至附近 2 个其他目标。该效果可连续重复生效。
Valley of Death	死亡谷地		在地面标记出一块 12 码宽的区域，持续 15 秒。区域内的敌人受到 12% 的额外伤害。
Grim Reaper	死神之刈		对目标造成额外 12% 的伤害，并且将这些伤害分摊到 20 码内的所有敌人身上。
Mortal Enemy	不共戴天		狩魔猎人对标定敌人攻击时产生 3 点憎恨。
Death Toll	死之代偿		对标记目标造成伤害的 1% 转为攻击者的生命值。

器械技能	译名	憎恨/冷却	说明
Evasive Fire	回避射击	4（后空翻时戒律–4）	射击造成 130% 武器伤害。如果敌人贴近你的前方，你在射击的同时会连带后空翻 15 码。
Hardened	硬化装甲		不进行后空翻回避，而是使你的护甲值提高 25%，持续 3 秒。无须消耗戒律。
Parting Gift	临别赠礼		发动后空翻的时候会在原地留下一枚毒爆弹，0.6 秒后爆炸，在半径 12 码的范围内造成 55% 武器伤害值的毒素伤害，同时将回避射击转为毒素伤害。
Covering Fire	掩护射击		发射一排箭矢，最多可击中 3 名敌人，对每个目标造成 130% 的武器伤害。
Displace	移形换影		后空翻距离增加至 30 码。
Surge	电流奔涌		施展后空翻的消耗值降低至 2 点戒律，并且将回避射击转为电击伤害。
Fan of Knives	飞舞刀刃	–20/10秒	以你为中心旋转掷出刀刃，对 10 码内所有敌人造成 320% 武器伤害。你的刀刃同时会使敌人移动速度降低 60%，持续 2 秒。
Crippling Razors	致残利刃		使敌人缓速的效果提高至 80%，持续 2 秒。
Retaliate	报复飞刃		身旁环绕一圈飞刀，在 10 秒内若被敌人击中，则对所有敌人造成 464% 武器伤害。
Hail of Knives	狂舞刀刃		提高范围半径，对 20 码内所有敌人造成伤害。
Fan of Daggers	飞舞匕首		将你的飞刀注入能量，有 65% 机率使敌人昏迷，持续 2 秒。
Assassin's Knives	刺客刀刃		施展远距离飞刀投掷，对 5 名额外目标造成 70% 武器伤害。
Spike Trap	尖刺陷阱	–30	放置陷阱，在 1.2 秒后装置就绪，会在敌人接近时触发。陷阱对 8 码内的所有敌人造成 275% 武器伤害。你最多可同时设置 3 个尖刺陷阱。
Echoing Blast	连环引爆		你的尖刺陷阱可引爆 3 次，每次对 8 码范围内的所有敌人造成 275% 武器伤害值的毒素伤害。

TIPS | 将魔法装备分解成材料来锻造装备，弥补初期装备不足。

Sticky Trap	黏着陷阱		将炸弹安置在敌人身上，而非置于地面。若目标在 30 秒内死亡，炸弹会爆炸，对 16 码内所有的敌人造成 404% 武器伤害。
Long Fuse	加长引信		启动时间延长至 2 秒，但伤害提高至 371% 武器伤害。
Lightning Rod	聚雷针		陷阱触发后会释出电流脉冲，最多在 3 名敌人间弹跳，造成 275% 武器伤害值的电击伤害。
Scatter	多重陷阱		同时设置全部 3 个尖刺陷阱。
Sentry	卫哨	–30/8秒	在地面设置箭塔射击附近的敌人，造成 175% 武器伤害。箭塔可持续存在 30 秒。
Spitfire Turret	怒炎箭塔		箭塔对附近随机目标发射追踪导弹，造成 30% 武器伤害值的火焰伤害。
Vigilant Watcher	戒备状态		使卫哨的冷却时间缩短至 6 秒。
Chain of Torment	酷刑之炼		在你和卫哨之间牵起一条锁炼，对所有接触锁炼的敌人每秒造成 125% 的武器伤害。
Aid Station	急救站		每秒治疗附近盟友生命值上限 2.0%。
Guardian Turret	守护箭塔		箭塔同时会为盟友加挂护盾，使其所受伤害降低 15%。

箭术技能	译名	憎恨/冷却	说明
Strafe	扫射	–12	朝随机敌人射击，造成 156% 武器伤害，同时以普通移动速度 75% 的速度前进。
Emberstrafe	踏火而行		在你的移动路径留下一道火焰，在 2 秒内造成 65% 武器伤害值的火焰伤害。
Drifting Shadow	迅影流转		在扫射过程中，移动速度提高至普通移动速度的 100%。
Stinging Steel	螯刺刀刃		由射出箭矢改为投掷飞刀，在爆击时造成额外的 100% 伤害。
Rocket Storm	导弹风暴		除了普通攻击外，同时还会发射追踪导弹，造成 60% 武器伤害值的火焰伤害。
Demolition	榴弹爆破		发射弹力榴弹，爆炸后对 9 码内的目标造成 187% 武器伤害。
Multishot	多重射击	–30	射出大批箭雨，对范围内所有敌人造成 165% 武器伤害。
Fire at Will	自由开火		憎恨消耗降低至 15 点，造成 165% 武器伤害值的电击伤害。
Burst Fire	脉冲射击		每次射击都会产生一股脉冲波，对附近的敌人造成 65% 武器伤害值的秘法伤害。
Suppression Fire	火力压制		每击中一名敌人可获得 1 点戒律。
Full Broadside	全线齐射		多重射击造成的伤害提高至 215% 的武器伤害。
Arsenal	多重火力		每次使用时，会另外对附近敌人射出 3 枚导弹，每枚造成 60% 武器伤害值的火焰伤害。
Cluster Arrow	集束箭	–50	发射一枚集束箭，爆炸造成 225% 武器伤害值的火焰伤害，同时分裂成一连串的微型炸弹，每颗炸弹再爆炸并造成额外 100% 武器伤害值的火焰伤害。
Dazzling Arrow	震撼箭		将伤害转为物理伤害，并且使被炸弹击中的敌人有 55% 机率昏迷 2 秒。
Shooting Stars	流星雨		将炸弹改为导弹，对附近的敌人发射最多 3 枚导弹，每枚造成 175% 武器伤害值的物理伤害。
Maelstrom	影能漩涡		从炸弹攻击改为释放暗影能量，对附近敌人造成 165% 武器伤害值的物理伤害。造成伤害的 4% 转为你的生命值。
Cluster Bombs	集束炸弹		向空中发射集束箭并沿着直线路径进行轰炸，每颗炸弹在爆炸时造成 230% 武器伤害值的火焰伤害。
Loaded for Bear	有备而来		使引爆地点的爆炸伤害提高至 304% 武器伤害值的火焰伤害。
Rain of Vengeance	复仇箭雨	30秒	向周围射出大批箭雨。飞箭从天而降，对范围内的所有敌人在 5 秒内造成 715% 武器伤害。
Dark Cloud	黑云蔽日		射出会自动导向的箭雨，在 12 秒内对敌人造成 792% 武器伤害。
Beastly Bombs	影兽轰炸		召唤 20 只影兽对附近敌人投掷炸弹，每发可造成 245% 武器伤害。
Stampede	蜂拥溃敌		召唤 10 只影兽撕裂地面，每只影兽可造成 120% 武器伤害并击退敌人。
Anathema	诅咒之影		召唤一头从天空投掷榴弹的影兽，在 15 秒内造成 3300% 武器伤害。
Flying Strike	影兽空袭		8 只影兽从空中俯冲而下，每只影兽对目标地点造成 100% 武器伤害，同时使敌人昏迷 2 秒。

被动技能	译名	说明
Thrill of the Hunt	战栗狩猎	每隔 7 秒，你的下个憎恨消耗技能会使目标定身，持续 2 秒。
Tactical Advantage	战略优势	当你使用腾跃、烟幕或回避射击的后空翻时，移动速度提高 60%，持续 2 秒。
Vengeance	复仇心切	你的憎恨值上限提高 25 点。此外当生命之球治疗你时，还可获得 20 点憎恨和 2 点戒律。
Steady Aim	沉着狙击	当 10 码范围内没有敌人时，造成的所有伤害提高 20%。
Cull the Weak	穷追猛打	对被缓速的敌人造成的伤害提高 15%。
Night Stalker	暗夜潜伏者	每次爆击有一定机率恢复 1 点戒律。戒律是施展战术和防御技能所需的能量。
Brooding	郁闷沉思	每秒可恢复生命值上限的 2%。
Hot Pursuit	紧追不舍	当你的憎恨达上限时，移动速度提高 15%。
Archery	箭术专精	视主手武器类型提供加成效果：弓：伤害提高 15%；弩：爆击伤害提高 50%；弩枪：爆击机率提高 10%
Numbing Traps	麻醉陷阱	飞舞刀刃、尖刺陷阱、钉爪刺、榴弹，以及卫哨击中敌人后，会使其伤害降低 20%，持续 3 秒。
Perfectionist	完美主义者	所有技能的戒律消耗降低 10%，并且使你的生命值、护甲值，以及所有抗性提高 10%。戒律是施展战术和防御技能所需的能量。
Custom Engineering	器械调校	钉爪刺、死亡标记、尖刺陷阱及卫哨的持续时间延长 100%。使可设置的卫哨数量提高至 3 座，尖刺陷阱提高至 6 个。
Grenadier	掷弹高手	榴弹技能的憎恨产生提高 2 点，集束箭技能的憎恨消耗降低 10 点。在死亡时，你会丢出一颗巨大的榴弹，爆炸造成 450% 武器伤害值的火焰伤害。
Sharpshooter	百步穿杨	爆击机率每秒提高 3%。此加成效果将会在你成功造成爆击 1 秒后重置。
Ballistics	弹道修研	导弹造成的伤害提高 50%。某些技能的符文效果可射出导弹。



主要技能	译名	能量/冷却	说明
Poison Dart	毒液吹箭	–10	射出一只毒箭，造成 100% 武器伤害值的毒素伤害，并在 2 秒内造成额外 40% 武器伤害值的毒素伤害。
Splinters	散射吹箭		射出 3 支毒液吹箭，每支造成 60% 武器伤害值的毒素伤害。
Numbing Dart	麻醉吹箭		吹箭上的毒液可使目标的移动速度降低 60%，持续 2 秒。
Spined Dart	尖脊吹箭		毒液吹箭每击中一名目标，可使你获得 29 点法力。
Flaming Dart	烈焰吹箭		点燃吹箭，使其直接造成 180% 武器伤害值的火焰伤害。
Snake to the Face	撲面毒蛇		将吹箭变成毒蛇，有 30% 机率击昏目标，持续 1.5 秒。
Corpse Spiders	屍蛛	–5	掷出装有 4 只蜘蛛的坛子攻击附近的敌人，蜘蛛在死去之前会造成总共 120% 武器伤害值的物理伤害。
Leaping Spiders	跳躍蜘蛛		召唤跳跃蜘蛛，最远可跳至 25 码攻击目标，造成总共 144% 武器伤害值的物理伤害。
Spider Queen	育雛蛛后		召唤一只可生出小蜘蛛的育雏蛛后，对其周遭敌人在 15 秒内造成 630% 武器伤害值的毒素伤害。你一次只能召唤一只育雏蛛后。
Widowmakers	毒寡婦		召唤数只毒寡妇，每次击中敌人时为你恢复 4 点法力。
Medusa Spiders	麻痺蜘蛛		召唤具有麻痹效果的蜘蛛，每次攻击有 25% 机率使敌人移动速度降低 60%。
Blazing Spiders	烈火蜘蛛		召唤烈火蜘蛛，可造成总共 156% 武器伤害值的火焰伤害。
Plague of Toads	疫病蟾蜍	–12	放出一大把蟾蜍，对接触到的敌人造成 130% 武器伤害值的毒素伤害。
Explosive Toads	爆炸蟾蜍		突变成火焰牛蛙，爆炸时造成 169% 武器伤害值的火焰伤害。
Toad of Hugeness	龐然大蟾		召唤一只巨大的蟾蜍生吞敌人，最多持续 5 秒，消化时每秒造成 20% 武器伤害值的物理伤害。此符文会使疫病蟾蜍的冷却时间延长 5 秒。
Rain of Toads	天降蟾蜍		降下大批蟾蜍，在 2 秒内对范围内的敌人造成 130% 武器伤害值的毒素伤害。
Addling Toads	腐亂黃蟾		突变成黄色蟾蜍，对敌人造成 130% 武器伤害值的毒素伤害并且有 15% 机率使其混乱，持续 4 秒。
Toad Affinity	無耗蟾蜍		施展疫病蟾蜍时不消耗法力。
Firebomb	火焰炸彈	–10	抛出一颗会爆炸的骷髅，对 8 码内的所有敌人造成 110% 武器伤害值的火焰伤害。
Flash Fire	閃焰顱骨		火焰炸弹不再产生范围爆炸效果，但可以在最多 6 个目标之间弹跳。每次弹跳后造成的伤害降低 15%。
Roll the Bones	彈跳火骨		可让骷髅弹跳，最多 2 次。
Fire Pit	烈火池		爆炸后会留下一座火池，在 3 秒内造成 36% 武器伤害值的火焰伤害。
Pyrogeist	烈焰火柱		化作一道火柱，并对最近的一个敌人喷出火焰，在 6 秒内造成 640% 武器伤害值的火焰伤害。同时间只能启动一道烈焰火柱。
Ghost Bomb	鬼火爆炎		除了原本的爆炸伤害以外，掷出的骷髅会引发更大的冲击波，对 28 码内的所有敌人造成额外 30% 武器伤害值的火焰伤害。

次要技能	译名	能量/冷却	说明
Grasp of the Dead	亡者之握	–123/8秒	从地面冒出死人的手，使敌人移动的速度降低 60%，并且在 8 秒内造成 320% 武器伤害值的物理伤害。
Unbreakable Grasp	无间之握		使缓速效果提高至 80%。
Groping Eels	尸鳗之袭		造成的伤害提高至 416% 武器伤害值的物理伤害。
Death Is Life	死即是生		在亡者之握范围内死亡的敌人有 10% 机率生成一颗生命之球，或是召唤出一只僵尸犬。
Desperate Grasp	绝望之握		亡者之握的冷却时间缩短至 6 秒。
Rain of Corpses	天降尸雨		尸体从天而降，在 8 秒内对附近的敌人造成 80% 武器伤害值的物理伤害。
Firebats	火蝙蝠	发动–221，额外–66	呼唤一群火蝙蝠燃烧前方的敌人，造成 385% 武器伤害值的火焰伤害。
Dire Bats	凶蛮蝙蝠		召唤数量较少但是体型较大的蝙蝠，最远可飞行至 40 码处，造成 220% 武器伤害值的火焰伤害。
Vampire Bats	吸血蝙蝠		蝙蝠造成伤害的 2.5% 会转为你的生命值。
Plague Bats	瘟疫蝙蝠		召唤疫病蝙蝠朝敌人飞去，使敌人染上瘟疫。造成的初始伤害并不高，但是会随着时间增加，最高可造成 578% 武器伤害值的毒素伤害。
Hungry Bats	饥渴蝙蝠		迅速召唤蝙蝠追击附近的敌人，造成 350% 武器伤害值的火焰伤害。
Cloud of Bats	蝙蝠旋风		召唤蝙蝠在身边形成一道旋风，对附近敌人造成 501% 武器伤害值的火焰伤害。蝙蝠造成的伤害每秒提高 20%，最多可提高至 100%。
Haunt	蚀魂	–98	召唤魂灵追噬敌人，在 6 秒内造成 575% 武器伤害值的秘法伤害。若目标死亡，魂灵会追噬附近的另一名敌人。
Consuming Spirit	噬灵之魂		魂灵每秒可为巫医恢复 155 点生命值。
Resentful Spirit	憎恨之灵		召唤一个复仇魂灵，可在 2 秒内造成 383% 武器伤害值的秘法伤害。
Lingering Spirit	不散阴魂		如果没有其他的侵扰目标，魂灵将会继续徘徊寻找新的敌人，最多持续 10 秒。
Grasping Spirit	缠结之魂		被缠扰的目标移动速度降低 30%。
Draining Spirit	取魄之灵		释放的魂灵每秒可为你恢复 20.4 点法力。
Locust Swarm	召唤虫群	–196	放出一群蝗虫涌向一名敌人，在 8 秒内造成 360% 武器伤害值的毒素伤害。蝗虫会侵袭附近的其他目标。
Pestilence	恶性虫群		虫群有 100% 的机率跳至两个而非一个目标身上。
Devouring Swarm	噬魔虫群		虫群每对一名敌人造成影响，可使你恢复 37 点法力。
Cloud of Insects	漫天虫群		虫群的持续时间延长至 10 秒。
Diseased Swarm	疫病虫群		死于召唤虫群的敌人会留下一团蝗虫群，对范围内的敌人在 3 秒内造成 75% 武器伤害值的毒素伤害。
Searing Locusts	灼热蝗灾		灼热的蝗虫席卷目标，在 8 秒内造成 468% 武器伤害值的火焰伤害。

防御技能	译名	能量/冷却	说明
Summon Zombie Dogs	召唤僵尸犬	–49/45秒	从深渊召唤 2 只僵尸犬为你战斗，僵尸犬每次攻击可造成相当于你 13% 武器伤害值的物理伤害。
Rabid Dogs	狂尸犬		你的僵尸犬获得疫病撕咬攻击，在 3 秒内造成 9% 武器伤害值的毒素伤害。
Final Gift	最终献礼		你的僵尸犬死亡时有 15% 机率留下一颗生命之球。
Life Link	生命连结		你的僵尸犬可吸收你所承受的 10% 伤害。
Burning Dogs	火焰犬		你的僵尸犬燃起烈焰灼烧附近的敌人，每秒造成 2% 武器伤害值的火焰伤害。

TIPS | 相同的传奇戒指只能戴一枚。

Leeching Beasts	噬血魔犬		僵尸犬将造成的 50% 伤害转为生命值，平均恢复到它们与你身上。
Horrify	惧灵	–37/16秒	戴上惧灵面具，恐惧 12 码内的所有敌人，使他们因为害怕而逃跑，持续 4 秒。
Phobia	惧灵缠身		使敌人被惧灵恐惧的持续时间延长至 6 秒。
Stalker	恐怖追猎		施放惧灵后移动速度提高 20%，持续 4 秒。
Face of Death	死神面容		使惧灵的半径范围扩大至 24 码。
Frightening Aspect	恐惧化身		施放惧灵可让你额外获得 100% 的护甲值，持续 8 秒。
Ruthless Terror	冷酷惧容		每恐惧一名敌人，可恢复 27 点法力值。
Spirit Walk	灵行术	–49/15秒	灵魂出窍进入魂灵之境，持续 2 秒。 处于魂灵之境时，你可以顺畅无阻地移动。当你身体承受的伤害达到生命值上限的 50% 时，将会打断你与魂灵之境的连结。
Jaunt	魂灵漫步		使灵行术的持续时间延长至 3 秒。
Honored Guest	灵界特使		在灵行术的效果持续期间内，你每秒可获得法力值上限的 15%。
Umbral Shock	晦影震爆		灵行术结束后，你的身躯会爆炸，对 10 码内的所有敌人造成 310% 武器伤害值的火焰伤害。
Severance	灵肉分离		对灵行状态下穿越的敌人造成每秒 225% 武器伤害值的物理伤害，持续 2 秒。
Healing Journey	治愈之旅		在灵行术的效果持续期间内每秒可恢复生命值上限的 7%。
Hex	妖术	–49/15秒	召唤一个鬼娃萨满，持续 12 秒，可用妖术将敌人变成鸡。中了妖术的敌人无法进行攻击性的行动，并会受到额外 10% 伤害。
Hedge Magic	治愈魔法		鬼娃萨满会持续为友方目标恢复 1861 点生命值。
Jinx	厄运缠身		妖术可使目标受到的伤害提高 20%。
Angry Chicken	愤怒鸡		你变成一只会爆炸的愤怒鸡，最多持续 5 秒，可对 12 码范围内的所有敌人造成 215% 武器伤害值的物理伤害。
Painful Transformation	痛苦变形		妖术可造成流血效果，使目标受到 12% 武器伤害值的物理伤害。
Unstable Form	易爆之躯		中妖术的目标在死亡时会爆炸，对 8 码内的所有敌人造成 135% 武器伤害值的毒素伤害。

恐惧技能	译名	能量/冷却	说明
Soul Harvest	魂灵收割	–59/15秒	吸取 16 码范围内最多 5 个敌人的生命能量，可从受影响的每个敌人身上获得 130 点智力。该效果持续 30 秒。
Swallow Your Soul	汲取灵力		每收割一名敌人的魂灵可获得 39 点法力。
Siphon	生命虹吸		每收割一名敌人的魂灵可获得 2171 点生命值。
Languish	魂魄凋零		使受影响之敌人的移动速度降低 80%，持续 3 秒。
Soul to Waste	魂灵飨宴		使魂灵收割效果的持续时间延长至 60 秒。
Vengeful Spirit	复仇怨灵		受影响的敌人也会受到 230% 武器伤害值的物理伤害。
Sacrifice	献祭		使你的僵尸犬全体爆炸，每只可对 12 码内的所有敌人造成 275% 武器伤害值的物理伤害。
Black Blood	剧毒尸血		爆破的僵尸犬喷出脓疮毒液，使敌人的移动速度降低 60%，持续 8 秒。
Next of Kin	源源相生		每只僵尸犬在牺牲后有 35% 机率重生。
Pride	壮烈牺牲		每只牺牲的僵尸犬可使你获得 294 点法力。
For the Master	尸犬护主		每牺牲一只僵尸犬可获得 6202 点生命值。
Provoke the Pack	尸犬之怒		每只牺牲的僵尸犬可使你造成的伤害提高 5%，持续 30 秒。
Mass Confusion	群体混乱	74/60秒	煽动部分敌人陷入妄想，使其倒戈替巫医战斗，持续 12 秒。
Unstable Realm	不定境界		群体混乱的冷却时间缩短至 45 秒。
Devolution	尸骨转生		在混乱状态下死亡的敌人有 50% 机率转化成一只僵尸犬。
Mass Hysteria	震吓群体		最多可使 6 名未受混乱效果影响的敌人陷入昏迷，持续 3 秒。
Paranoia	错乱妄想		使群体混乱范围内所有敌人受到的伤害提高 20%，持续 12 秒。
Mass Hallucination	幻象巨灵		在混乱之中召唤巨大的魂灵冲向敌人，每秒对路径上的敌人造成 22% 武器伤害值的物理伤害。

腐败技能	译名	能量/冷却	说明
Zombie Charger	突尸冲撞	–140	召唤出一只视死如归的凶暴僵尸，在支离破碎之前对所有挡住它的敌人造成 205% 武器伤害值的毒素伤害。
Leperous Zombie	毒尸冲撞		突尸留下一片毒烟，对接触毒烟的敌人在 3 秒内造成 240% 武器伤害值的毒素伤害。
Undeath	不死突尸		若突尸杀死一个敌人，它会复生并且冲向附近的敌人，造成 205% 武器伤害值的毒素伤害。此效果最多可重复触发 2 次。
Wave of Zombies	僵尸涌现		召唤 3 只僵尸向前猛冲，每只可造成 115% 武器伤害值的毒素伤害。
Explosive Beast	爆裂尸犬		召唤一只僵尸犬奔向敌人并且产生爆炸，对 9 码内所有敌人造成 236% 武器伤害值的火焰伤害。
Zombie Bears	僵尸熊		召唤奔窜的僵尸熊冲向目标，每只熊可对范围内的敌人造成 236% 武器伤害值的毒素伤害。
Spirit Barrage	魂灵弹幕	–108	以灵魂之力轰击一个目标，造成 230% 武器伤害值的物理伤害。
The Spirit Is Willing	魂灵缠扰		魂灵弹幕每击中一名敌人可使你获得 44 点法力。
Well of Souls	魂灵之井		可额外释放 3 名魂灵追击其他目标，造成 65% 武器伤害值的物理伤害。
Phantasm	幽魂魅影		召唤一只幽灵，对 10 码内的所有敌人在 5 秒内造成 225% 武器伤害值的物理伤害。
Phlebotomize	汲血术		转换魂灵弹幕造成的 3% 伤害为生命值。
Manitou	凌空幽魂		召唤一只幽灵在你上方盘旋，对附近敌人射出魂灵箭，在 20 秒内造成 1667% 武器伤害值的物理伤害。
Acid Cloud	强酸毒云	–172	酸雨从天而降，先造成 115% 武器伤害值的毒素伤害，然后在 3 秒内对留在区域内的敌人造成 150% 武器伤害值的毒素伤害。
Acid Rain	强酸毒雨		强酸毒云的初始效果范围扩大至 24 码。
Lob Blob Bomb	酸蚀泥怪		地面上的强酸形成一个散发酸息的软泥怪，对附近敌人在 5 秒内造成 250% 武器伤害值的毒素伤害。
Slow Burn	慢性灼蚀		留在地面上的强酸持续时间延长至 6 秒。
Kiss of Death	死亡之吻		喷出一团毒云，造成 127% 武器伤害值的毒素伤害，然后在 3 秒内对敌人造成额外 165% 武器伤害值的毒素伤害。
Corpse Bomb	尸体爆弹		唤起一具会爆炸的尸体，对范围内的敌人造成 230% 武器伤害值的毒素伤害。
Wall of Zombies	亡者之壁	–103/20秒	从地面唤出一排僵尸攻击附近所有敌人，在 5 秒内造成 800% 武器伤害值的物理伤害。
Barricade	亡壁尸障		增加亡者之壁的范围。
Unrelenting Grip	无情之握		你的亡者之壁可使敌人的移动速度降低 60%，持续 5 秒。
Creepers	匍匐僵尸		最多使 3 只僵尸爬出地面攻击附近的敌人，每次攻击造成 25% 武器伤害值的物理伤害。
Pile On	死尸巨塔		召唤僵尸叠成一座塔，倒塌时对击中的敌人造成 550% 武器伤害值的物理伤害，同时造成击退效果。冷却时间缩短至 10 秒。
Dead Rush	亡者奔窜		僵尸爬出地面朝四面八方狂奔，对附近敌人造成 445% 武器伤害值的物理伤害。

巫毒技能	译名	能量/冷却	说明
Gargantuan	巨尸	–147/60秒	召唤一个巨大的僵尸为你战斗。巨尸每次攻击可造成相当于你 100% 武器伤害值的物理伤害。
Humongoid	巨灵恶尸		巨尸获得顺劈斩的技能，可让它攻击多个目标，造成 130% 武器伤害值的物理伤害。
Restless Giant	恶煞巨尸		当巨尸碰到精英怪或周围有 5 个敌人时，它将会进入狂怒状态，持续 15 秒，并获得： 20% 移动速度加成 35% 攻击速度加成 200% 物理伤害加成 此效果每 120 秒只能发动一次。精英怪包括勇士怪、稀有怪、头目怪和其他玩家。
Wrathful Protector	狂怒巨尸		召唤一具威力更加强大，但只能持续 15 秒的巨尸。巨尸的拳头燃烧着火焰，可造成 110% 武器伤害值的火焰伤害，同时拥有击退敌人的能力。
Big Stinker	毒雾巨尸		巨尸身边环绕一股毒雾，每秒对附近敌人造成 15% 武器伤害值的毒素伤害。
Bruiser	悍猛巨尸		巨尸获得定期猛击敌人的能力，造成 200% 武器伤害值的物理伤害，同时使敌人昏迷 3 秒。
Big Bad Voodoo	大巫毒仪式	120秒	召唤跳祈祷舞的鬼娃，使附近所有盟友的攻击和移动速度提高 20%，持续 20 秒。
Jungle Drums	丛林之鼓		仪式的持续时间延长至 30 秒。
Rain Dance	祈雨舞蹈		在仪式范围内每秒可恢复 123 点法力。
Slam Dance	猛击之舞		鬼娃可使附近所有盟友造成的伤害提高 30%。
Ghost Trance	灵愈之舞		巫毒仪式每秒可治疗范围内盟友生命值上限的 5%。
Boogie Man	恶灵鬼舞		在仪式范围内死去的敌人有 50% 机率转化成一只僵尸犬。
Fetish Army	鬼娃大军	120秒	召唤一批挥舞匕首的鬼娃大军和你并肩作战，持续 20 秒。鬼娃会造成 20% 武器伤害值的物理伤害。
Fetish Ambush	鬼娃伏击		召唤时，每个鬼娃会对召唤地点附近的敌人造成 250% 武器伤害值的物理伤害。
Devoted Following	忠实鬼娃		鬼娃大军的冷却时间缩短至 90 秒。
Legion of Daggers	匕首军团		召唤手持匕首的鬼娃数量增加 3 名。
Tiki Torchers	控火鬼娃		额外召唤 2 名鬼娃施法者。他们能喷吐火焰，对前方锥形范围造成 15% 武器伤害值的火焰伤害。
Head Hunters	猎头鬼娃		额外召唤 2 名鬼娃猎人，他们会用吹箭对敌人造成 20% 武器伤害值的毒素伤害。
Jinx	厄运缠身		妖术可使目标受到的伤害提高 20%。
Angry Chicken	愤怒鸡		你变成一只会爆炸的愤怒鸡，最多持续 5 秒，可对 12 码范围内的所有敌人造成 215% 武器伤害值的物理伤害。
Painful Transformation	痛苦变形		妖术可造成流血效果，使目标受到 12% 武器伤害值的物理伤害。
Unstable Form	易爆之躯		中妖术的目标在死亡时会爆炸，对 8 码内的所有敌人造成 135% 武器伤害值的毒素伤害。

被动技能	译名	说明
Jungle Fortitude	丛林坚韧	你和宠物所受伤害降低 15%。
Circle of Life	生生不息	当 12 码内有敌人死去时，有 30% 机率出现一只僵尸犬。此效果范围会随着身上装备的金币拾取范围效果而增加。
Spiritual Attunement	魂灵调和	法力上限提高 20%。每秒恢复法力上限的 1%。你在施放攻击和防御技能时会消耗法力。
Gruesome Feast	阴森飨宴	当生命之球治疗你时，你将恢复法力值上限的 10%，智力提高 10%，持续 10 秒。智力加成效果最多可堆叠 5 次。
Blood Ritual	血之祭仪	法力消耗的 15% 改由生命值来支付。此外，你每秒可恢复生命值上限的 2%。
Bad Medicine	恶性毒药	当你对敌人造成毒性伤害时，对方造成的伤害将减少 20%，持续 3 秒。
Zombie Handler	御尸者	你一次最多可召唤 3 只僵尸犬。僵尸犬和巨尸的生命值提高 20%。
Pierce the Veil	穿透迷雾	你造成的所有伤害提高 20%，但法力消耗亦提高 30%。
Spirit Vessel	魂灵归体	惧灵、灵行术与魂灵收割的冷却时间缩短 2 秒。而且下次当你受到致命伤害时，将自动进入魂灵之境，持续 2 秒，并使你恢复至生命值上限的 15%。该效果每 90 秒只能触发一次。
Fetish Sycophants	鬼娃巫咒	每当你施放有形之境的法术时，有 5% 的机率召唤出一个挥舞匕首的鬼娃与你并肩作战，持续 60 秒。有形之境的法术：毒液吹箭/疫病蟾蜍/突尸冲撞/尸蛛/火蝙蝠/火焰炸弹/召唤虫群/强酸毒云/亡者之壁
Rush of Essence	精魂回涌	魂灵法术会在 10 秒内返还 49 点法力。魂灵法术：蚀魂/惧灵/群体混乱/魂灵收割/魂灵弹幕/灵行术
Vision Quest	预知探求	当你以毒液吹箭、尸蛛、疫病蟾蜍，或是火焰炸弹造成伤害时，你的法力恢复率提高 30%，持续 5 秒。
Fierce Loyalty	强烈忠诚	你所有的宠物都获得你身上荆棘和生命值恢复装备效果的 100%。
Grave Injustice	剥削死者	每当 8 码内有敌人死去时，你可恢复法力与生命值上限的 2%，同时使你所有技能的冷却时间缩短 1 秒。此效果的范围会随着身上装备的金币拾取范围效果而增加。
Tribal Rites	部族仪式	鬼娃大军、大巫毒仪式、妖术、召唤僵尸犬，以及群体混乱的技能冷却时间缩短 25%。



主要技能	译名	能量/冷却	说明
Magic Missile	魔法飞弹	–16	发射以魔法能量构成的飞弹，造成 125% 武器伤害值的秘法伤害。

TIPS | 药水回复60%的HP，冷却30秒，留到关键时刻使用。

Charged Blast	充能爆弹		使魔法飞弹的伤害提高至 163% 武器伤害值的秘法伤害。
Split	多重飞弹		发射 3 发飞弹，每发造成 56% 武器伤害值的秘法伤害。
Penetrating Blast	穿透飞弹		飞弹有 100% 的机率可穿透并击中额外的敌人。
Attunement	魔力调和		魔法飞弹每击中一个目标可使你获得 4 点秘能。
Seeker	追踪飞弹		飞弹会追踪最近的目标，且伤害提高至 138% 武器伤害值的秘法伤害。
Shock Pulse	电能脉冲	–35	释放中等射程，动向不定的 3 股电流冲击，对击中的敌人造成 150% 武器伤害值的电击伤害。
Explosive Bolts	爆破电击		被杀死的敌人会产生爆炸，对附近 10 码内的每个敌人造成 105% 武器伤害值的电击伤害。
Fire Bolts	火焰脉冲		施放烈焰脉动波，每道烈焰造成 195% 武器伤害值的火焰伤害。
Piercing Orb	穿透电球		将冲击波合并成一个巨大的能量球体，向前回旋前进，对任何击中的目标造成 105% 武器伤害值的电击伤害。
Lightning Affinity	闪电亲和		每个被冲击波击中的目标可使你恢复 3 点秘能。
Living Lightning	活体闪电		塑造一个向前方移动的电能体，电击附近的敌人造成 53% 武器伤害值的电击伤害。
Spectral Blade	幽光刃	–16	召唤一把幽光刃，斩击前方的所有敌人，造成 165% 的武器伤害。
Deep Cuts	深度创伤		被幽光刃击中的敌人将会产生流血效果，在 3 秒内额外造成 45% 武器伤害。
Impactful Blades	冲击之刃		击中可使敌人的移动速度降低 80%，持续 1 秒。
Siphoning Blade	虹吸之刃		每击中一名敌人可获得 3 点秘能。
Healing Blades	疗愈之刃		将幽光刃造成的 5% 伤害转换成你的生命值。
Thrown Blade	凌空之刃		使幽光刃的射程延长至 20 码。
Electrocute	电殛	–18	从指尖射出一道电弧，造成 90% 武器伤害值的电击伤害。电弧会弹跳，最多可击中 2 名额外的敌人。
Chain Lightning	连锁闪电		使电击敌人的数量上限提高至 6 名敌人。
Forked Lightning	叉状闪电		爆击时会朝四面八方发射出 4 道充能波，对任何击中的目标造成 55% 武器伤害值的电击伤害。
Lightning Blast	闪电轰击		制造一道可穿透目标的闪电，对击中的所有敌人造成 86% 武器伤害值的电击伤害。
Surge of Power	能量涌现		每个被电殛击中的目标将会使你获得 1 点秘能。
Arc Lightning	电弧散射		发出锥形闪电，对范围内的所有目标造成 115% 武器伤害值的电击伤害。

次要技能	译名	能量/冷却	说明
Ray of Frost	冰霜射线	–16	射出一道冰冻光束，对直击命中的敌人每秒造成 280% 武器伤害值的冰寒伤害，使目标的移动速度降低 60%，持续 4 秒。
Numb	冻体麻痹		使目标缓速的效果提高至 80%，持续 4 秒。
Snow Blast	凝霜聚雪		持续使用于单一目标可提高伤害，持续 1.5 秒后最多可提高至 364% 武器伤害值的冰寒伤害。
Cold Blood	冰冻之血		秘能消耗减少至 10 点。
Sleet Storm	冰风暴		在周围制造一团冰风暴，对卷入的所有敌人造成 364% 武器伤害值的冰寒伤害。
Black Ice	死亡寒冰		被冰霜射线杀死的敌人会在地上留下一块冰，在 3 秒内对经过的敌人造成 504% 武器伤害值的冰寒伤害。
Arcane Orb	秘法光球	–35	用纯粹能量形成的能量球掷向敌人，命中时引发爆炸，对 10 码内所有敌人造成 200% 武器伤害值的秘法伤害。
Obliteration	灭绝光球		提高爆炸的伤害，造成 260% 武器伤害值的秘法伤害。
Arcane Orbit	环体光球		制造 4 颗绕着你运转的秘法光球，当敌人接近时爆炸，造成 80% 武器伤害值的秘法伤害。
Arcane Nova	秘法新星		将球体变化产生大爆炸，可对 20 码内的所有敌人造成 200% 武器伤害值的秘法伤害。
Tap the Source	能量节流		秘能消耗降低至 20 点。
Celestial Orb	星体光球		秘法之球会贯穿目标，对路径上的所有敌人造成伤害。
Arcane Torrent	秘法奔流	–16	发射大量的秘法弹，对冲击地点附近的所有敌人造成 285% 武器伤害值的秘法伤害。
Disruption	秘能崩解		秘法奔流对击中的目标造成秘能崩解，持续 6 秒，使任何秘法攻击对其造成的伤害提高 15%。
Death Blossom	死亡洪流		释放出超乎你所能掌握的洪流。你无法控制它的流向，但伤害提高至 670% 武器伤害值的秘法伤害。
Arcane Mines	秘法爆弹		不再射出秘法弹，改成设置秘法爆弹。爆弹将会在 2 秒后启动，当敌人接近时产生爆炸，造成 340% 武器伤害值的秘法伤害。位于爆炸范围内的敌人移动和攻击速度降低 30%，持续 3 秒。
Power Stone	能量秘石		每发击中的飞弹有 2% 机率留下一颗能量石，可在拾起时提供秘能。
Cascade	秘流奔腾		被秘法奔流杀死的敌人有 100% 的机率对附近的敌人发射一颗新的秘法弹，造成 285% 武器伤害值的秘法伤害。
Disintegrate	裂光波	–18	发射一道纯粹能量的光束，造成 220% 武器伤害值的秘法伤害，并分解击杀的敌人。
Convergence	聚能		增加光束的宽度使其击中更多敌人。
Chaos Nexus	混沌光核		施放光束时，你身上充盈的能量将会溢射至附近的敌人，造成 44% 武器伤害值的秘法伤害。
Volatility	激爆		被裂光波杀死的敌人有 35% 的机率爆炸，对 8 码范围内的敌人造成 395% 武器伤害值的秘法伤害。
Entropy	光熵		光束以锥形范围短距离折散，造成 253% 武器伤害值的秘法伤害。
Intensify	强化		伤害随着时间缓慢增强，最多可造成 286% 武器伤害值的秘法伤害。

防御技能	译名	能量/冷却	说明
Frost Nova	冰霜新星	12秒	冰霜爆炸冲击附近的敌人并使其冻结，持续 3 秒。
Shatter	碎冰		被冻结的敌人在死亡的时候有 50% 机率爆发另一个冰霜新星。
Cold Snap	急速冰冻		冰霜新星的冷却时间缩短至 9 秒。
Frozen Mist	冰霜迷雾		冰霜新星不再冻结敌人，而是留下一片冰霜迷雾，在 8 秒内对站在雾中的敌人造成 160% 武器伤害值的冰寒伤害。
Deep Freeze	极度冰冻		若冰霜新星击中 5 个以上的目标，你的爆击机率将提高 15%，持续 12 秒。
Bone Chill	刺骨之寒		被冰霜新星冻结或冰冷的敌人会受到 15% 额外的伤害。
Diamond Skin	钻石之肤	15秒	将你的皮肤转化成钻石，持续 6 秒，最多可吸收所受到的 10853 点伤害。
Crystal Shell	水晶之肤		可吸收的最大伤害提高至 21707 点。
Prism	节能棱镜		在钻石之肤的效果持续期间内，所有法术的秘能消耗减少 7 点。
Mirror Skin	镜像之肤		将吸收的 100% 伤害反弹至攻击者本身。
Enduring Skin	坚韧之肤		钻石之肤持续时间延长至 9 秒。

Diamond Shards	爆裂碎钻		钻石之肤效果结束时产生爆炸，钻石碎片朝四面八方射出，对附近的敌人造成 210% 武器伤害值的物理伤害。
Slow Time	时间缓滞	15秒	召唤扭曲时空的护罩，使敌人的攻击速度降低 20%，移动速度降低 60%，持续 8 秒。此外，这个护罩会使敌人远程攻击的飞行速度降低 90%。
Miasma	时间失序		时间缓滞的效果依附在敌人身上，使敌人离开护罩后的 3 秒内依然受其效果的影响。
Time Warp	扭曲时空		被时间扭曲护罩包围的敌人将会受到 20% 额外的伤害。
Time Shell	时间护罩		使减缓移动速度的效果提高至 80%。
Perpetuity	永存不灭		时间缓滞的冷却时间缩短至 12 秒。
Stretch Time	时间快转		护罩范围内的盟友获得时间加速的效果，攻击速度提高 10%。
Teleport	传送术	–15/16秒	穿越乙太之界，传送到 35 码以内的指定位置。
Safe Passage	安全传送		使你在传送之后的 4 秒内所受的伤害降低 30%。
Wormhole	时空虫洞		施展传送术后，会有 1 秒的空档接着才开始冷却，让你能再次施放传送术。
Reversal	逆转传送		在 8 秒内再次施放传送术，可立即将你传送至原始的位置。
Fracture	分身传送		传送之后召唤 2 个虚幻分身，持续 8 秒。
Calamity	浩劫传送		传送后施放一道低能量的能量震波，对附近的所有敌人造成 265% 武器伤害值的物理伤害。

塑能技能	译名	能量/冷却	说明
Wave of Force	能量震波	–25/12秒	释放一道纯粹的能源波，震开远程攻击并且击退附近的敌人。同时，使敌人的移动速度降低 60%，并造成 200% 武器伤害值的物理伤害。
Impactful Wave	冲击震波		增加击退敌人的距离，并使所有被击退的敌人昏迷 2 秒。
Force Affinity	能量亲和		施法消耗减少至 15 点秘能，且冷却时间缩短至 9 秒。
Forceful Wave	强力震波		使伤害提高至 260% 武器伤害值的物理伤害，但降低击退敌人的距离。
Teleporting Wave	传送震波		被能量震波击中的敌人会随机传送到附近的其他地方。
Exploding Wave	爆裂震波		被击中的敌人有 40% 的机率引发另一股规模较小的能量震波，造成 100% 武器伤害值的物理伤害，并击退范围内的敌人。
Energy Twister	能量旋风	–35	放出一道纯粹能量所形成的旋风，在 6 秒内对路径上的所有敌人造成 360% 武器伤害值的秘法伤害。
Mistral Breeze	密斯特拉风		能量旋风秘能消耗减少至 20 点。
Gale Force	烈风之力		使能量旋风造成的伤害提高至 468% 武器伤害值的秘法伤害。
Raging Storm	狂暴旋风		当两个能量旋风交会的时候会合并成一个龙卷风，强化其效果范围，造成 360% 武器伤害值的秘法伤害，持续 6 秒。
Wicked Wind	狂风笼罩		旋风不再四处移动，改在固定地点旋转，每秒对范围内的所有目标造成 252% 武器伤害值的秘法伤害，持续 6 秒。
Storm Chaser	逐风者		施展能量旋风可使你获得一层旋风充能，最多可累积 3 层。施展秘学法术可释放所有的旋风充能，发出一道巨大的能量旋风，每层充能可使此旋风造成 75% 武器伤害值的秘法伤害。 秘学法术： 魔法飞弹 电能脉冲 幽光刃 电殛
Hydra	多头火蛇	–15	召唤一只多头火蛇以火球攻击敌人，每次攻击造成 28% 武器伤害值的火焰伤害，持续 15 秒。你一次只能召唤一只多头火蛇。
Arcane Hydra	秘法多头蛇		召唤秘法多头蛇，它会吐出秘法光球，击中敌人时爆炸，对附近的敌人造成 60% 武器伤害值的秘法伤害。
Lightning Hydra	闪电多头蛇		召唤闪电多头蛇，它会电击敌人造成 64% 武器伤害值的电击伤害。
Venom Hydra	剧毒多头蛇		召唤喷吐毒液的多头蛇，它会喷出一滩强酸毒液，对范围内的敌人每秒造成 18% 武器伤害值的毒素伤害。
Frost Hydra	冰霜多头蛇		召唤冰霜多头蛇，在短距离的锥形范围内喷射冰霜气息，对范围内的所有敌人造成 36% 武器伤害值的冰寒伤害。
Mammoth Hydra	巨型火蛇		召唤巨型火蛇，对附近的敌人喷出一道火海，每秒对火海中的敌人造成 67% 武器伤害值的火焰伤害。
Meteor	陨石术	–50	召唤巨大的陨石从天而降，对击中的所有敌人造成 260% 武器伤害值的火焰伤害。被陨石击中的区域会陷入火海，在 3 秒内造成 60% 武器伤害值的火焰伤害。
Molten Impact	熔火冲击		使陨石冲击的伤害提高至 390% 武器伤害值的火焰伤害，后续的熔火伤害提高至 90% 武器伤害值的火焰伤害，持续 3 秒。
Star Pact	星之协议		陨石术施法消耗减少至 35 点秘能，且伤害类型转为秘法伤害。
Meteor Shower	陨石风暴		召唤一阵陨石风暴，降下 7 颗体型较小的陨石，每颗陨石可造成 104% 武器伤害值的火焰伤害。
Comet	冰冻陨石		将陨石转换成一颗冰石，在冲击时造成 312% 武器伤害值的冰寒伤害。受冲击的地面结出一片薄冰，在 3 秒内对范围内的敌人造成 72% 武器伤害值的冰寒伤害，并使敌人的移动速度降低 60%。
Liquefy	液化熔炎		若陨石术最初的冲击造成爆击，则后续的熔火持续时间延长至 8 秒。
Blizzard	暴风雪	–40	召唤冰雹轰击目标区域，在 6 秒内对范围内的所有敌人造成 510% 武器伤害值的冰寒伤害。对相同区域重复施放时，效果不会叠加。
Grasping Chill	冻地之寒		暴风雪结束后，会在地面上留下一团冰雾，持续 3 秒，使冰雾上的敌人移动速度减缓 60%。
Frozen Solid	寒冰冻体		暴风雪击中的敌人有 20% 的机率被冻结 3 秒。
Snowbound	冰封之雪		暴风雪的秘能消耗降低至 20 点。
Stark Winter	凛冽寒冬		使暴风雪的有效范围扩大至 22 码，在 6 秒内造成 510% 武器伤害值的冰寒伤害。
Unrelenting Storm	无情风雪		延长暴风雪的持续时间，在 8 秒内造成 680% 武器伤害值的冰寒伤害。

咒护技能	译名	能量/冷却	说明
Ice Armor	寒冰护甲	–25	用冰之屏障包覆自己，使受到的近战伤害降低 12%，并且对近战攻击者造成可持续 2 秒的冰冷或冻结效果。寒冰护甲的持续时间为 120 秒。你一次只能启动一种护甲法术。
Chilling Aura	冻体寒气		降低周围空气的温度，使附近的敌人受冰冷效果影响，移动速度降低 30%。
Crystallize	冰晶强护		每当你受到近战攻击时，护甲值就会提高 20%，持续 30 秒。这个效果最多可堆叠 3 次。
Jagged Ice	锯齿冰刃		近战攻击者会受到 130% 武器伤害值的冰寒伤害。
Ice Reflect	寒冰反射		受到近战攻击时有 25% 的机率对攻击者触发冰霜新星，造成 75% 武器伤害值的冰寒伤害。
Frozen Storm	冰冻风暴		施放寒冰护甲后，在你身边制造一团旋转的冰风暴，在 3 秒内造成 30% 武器伤害值的冰寒伤害。

TIPS | 野外场景形状固定，沿着小地图上的路走即可快速通过。

Storm Armor	暴风护甲	–25	沐浴在电能之中，定期对附近的一名敌人造成 100% 武器伤害值的电击伤害。暴风护甲的持续时间为 120 秒。你一次只能启动一种护甲法术。
Reactive Armor	反制电甲		对远程与近战攻击者造成 70% 武器伤害值的电击伤害。
Power of the Storm	风暴能量		在暴风护甲的效果持续期间内，所有技能的秘能消耗减少 3 点。
Thunder Storm	雷电风暴		使电击的伤害提高至 130% 武器伤害值的电击伤害。
Scramble	电光疾行		当你被近战或远程攻击击中时，你的移动速度将提高 25%，持续 3 秒。
Shocking Aspect	电光窜流		爆击时有一定机率对附近的一名敌人造成 35% 武器伤害值的电击伤害。
Magic Weapon	魔法武器	–25	为你的武器注入魔法能量，使它的伤害提高 10%。需要武器。
Electrify	强化雷击		你的攻击有一定机率触发电弧，攻击 3 名附近的敌人，造成 10% 武器伤害值的电击伤害。
Force Weapon	强化武器		魔法武器的伤害加成提高至 15%，并有最高 2% 的机率击退命中的敌人。
Conduit	能量引导		你的攻击有一定机率恢复 1 点秘能。
Venom	剧毒蚀击		你的攻击可使敌人中毒，在 3 秒内造成 15% 武器伤害值的毒素伤害。
Blood Magic	回血魔法		你的攻击可将造成的 1.5% 伤害转换成生命值。
Familiar	守御之星	–20	召唤一个魔法守卫攻击你的目标，造成 20% 武器伤害值的秘法伤害。魔法守卫无法成为敌人的目标或受到伤害。魔法守卫的持续时间为 5 分钟。
Sparkflint	电光石火		召唤炽烈的守御之星，在效果持续期间内可使造成的所有攻击伤害提高 12%。
Vigoron	活力之星		在守御之星的效果持续期间内，你每秒可恢复 620 点生命值。
Ancient Guardian	远古守御者		召唤守御之星守护你。当你的生命值低于 50%，守御之星每 6 秒可吸收你下 1 次承受攻击的所有伤害。
Arcanot	秘能回流		在守御之星的效果持续期间内，你每秒可恢复 2 点秘能。
Cannoneer	炮轰之星		守御之星的远程攻击命中敌人时产生爆炸，对 6 码内的所有敌人造成 20% 武器伤害值的秘法伤害。
Energy Armor	能量护甲	–25	集中你的能量，护甲值提高 35%，但是秘能上限降低 20 点，持续 120 秒。你一次只能启动一种护甲法术。
Absorption	吸收力场		每当你受到远程或近战攻击时，就有一定机率获得 4 点秘能。
Pinpoint Barrier	聚能屏障		在能量护甲的效果持续期间内，爆击机率提高 5%。
Energy Tap	能量补给		在能量护甲的效果持续期间内，原先降低秘能上限的效果改为提高 20 点秘能上限。
Force Armor	坚毅护甲		在能量护甲的效果持续期间内，任何超过你生命值上限 35% 的攻击伤害，将会降低至你生命值上限的 35%。
Prismatic Armor	棱光护甲		在能量护甲的效果持续期间内，你的所有抗性提高 25%。

奥秘技能	译名	能量/冷却	说明
Explosive Blast	聚能轰击	–20/6秒	凝聚周围的能量并于 1.5 秒后引爆，对 12 码范围内的所有敌人造成 225% 武器伤害值的物理伤害。
Unleashed	能量释放		聚能轰击秘能消耗减少至 10 点。
Time Bomb	定时引爆		爆炸改在 2.5 秒后，于原施放地点引爆，造成 315% 武器伤害值的物理伤害。
Short Fuse	迅爆		立即释放聚能轰击的能量，造成 225% 武器伤害值的物理伤害。
Obliterate	轰灭		爆炸半径延长至 18 码，造成 225% 武器伤害值的物理伤害。
Chain Reaction	连锁反应		引发 3 次连环爆炸，每次造成 97% 武器伤害值的物理伤害。
Mirror Image	镜像术	15秒	召唤 2 个分身幻象，持续 7 秒，分身的生命值为你的 25%。镜像可施放你所使用的部份法术，但是并不会造成伤害。
Simulacrum	如幻似真		使镜像分身的生命值提高至你生命值的 100%。
Duplicates	多重影像		召唤 5 个镜像分身，每个分身拥有你 25% 的生命值。
Mocking Demise	残像爆破		镜像分身被消灭时会爆炸，造成 45% 武器伤害值的物理伤害，并且有 50% 机率击昏敌人，持续 2 秒。
Extension of Will	意志延伸		镜像分身的持续时间延长至 10 秒，并且使分身的生命值提高至你生命值的 29%。
Mirror Mimics	模仿术		镜像分身所施放的法术可造成相当于由你施放的 10% 法术伤害。
Archon	御法者	–25/120秒	化身为由纯粹秘能所构成的御法者，持续 15 秒。在御法者型态下，你的一般技能将会变成强力的御法者技能，护甲和抗性提高 40%。御法者型态下每杀死一个敌人，都会使持续时间延长 1 秒。
Arcane Destruction	秘法破坏		当你转变型态时发生爆炸，对身边 15 码内的所有敌人造成 1600% 武器伤害值的秘法伤害。
Teleport	传送术		御法者型态下可施放传送术技能，冷却时间为 10 秒。
Pure Power	纯粹能量		御法者的冷却时间缩短至 100 秒。
Slow Time	时间缓滞		御法者型态下可施放时间缓滞，持续 15 秒。
Improved Archon	高能型态		使御法者所有技能造成的伤害提高 25%。

被动技能	译名	说明
Power Hungry	秘能补给	当你获得生命之球的治疗时，可额外获得 30 点秘能。
Blur	残影	受到的近战伤害降低 20%。
Evocation	唤法	所有法术的冷却时间缩短 15%。
Glass Cannon	弃防强攻	所有造成的伤害提高 15%，但护甲和抗性降低 10%。
Prodigy	秘学奇才	每次以秘学法术造成伤害时，你会获得 4 点秘能。秘学法术：魔法飞弹/电能脉冲/幽光刃/电殛
Astral Presence	精神感悟	秘能上限提高 20 点，秘能的恢复率每秒增加 2 点。
Illusionist	幻术精通	无论何时，只要你受到的单次攻击使你损失高于 15% 的生命值，你的镜像术、时间缓滞，以及传送术的冷却时间就会自动重置。
Cold Blooded	冰冷之血	对冰冷与冻结的目标造成的所有伤害提高 20%。
Conflagration	烈火焚身	对敌人造成的火焰伤害会附加燃烧效果，使其受到的所有伤害提高 10%，持续 3 秒。
Paralysis	瘫痪电击	电击伤害最多有 8% 机率使敌人昏迷，持续 1.5 秒。
Galvanizing Ward	护甲强化	护甲法术的持续时间延长 120 秒。只要护甲法术正在作用，你每秒可获得 620 点生命值。下列法术可获得强化：能量护甲/寒冰护甲/暴风护甲
Temporal Flux	时间之流	每当敌人受到你的秘法伤害时，速度将会降低 60%，持续 3 秒。
Critical Mass	临界质量	爆击时有一定机率使你的法术冷却时间缩短 1 秒。
Arcane Dynamo	秘法充能	使用秘学法术对敌人造成伤害时，你会获得一道灵光。获得 5 道灵光之后，你的下一个非秘学法术将会造成 75% 的额外伤害。秘学法术：魔法飞弹/电能脉冲/幽光刃/电殛
Unstable Anomaly	异象动荡	当你受到足以致命的伤害时，你将恢复至生命值上限的 45%，并且释放一道冲击波击退敌人，使其缓速 60%，持续 3 秒。该效果每 60 秒只能触发一次。

TIPS | 镶孔占用词缀数。

追随者技能

追随者的能力比英雄弱得多，只能用作辅助。而且在加入队伍的时候始终会比英雄低 1 级，换下来的装备或者用不着的装备可以留给追随者。追随者还有专属饰物 Templar Relic，Scoundrel Token 和 Enchantress Focus，掉落时显示的图标跟药水、宝石的一样。

圣堂骑士

技能	效果
治疗	治疗你和圣堂骑士 4651 点生命值。
干涉	当你被击中时，嘲讽你周围 10 码内敌人，持续 1 秒。
忠诚	使靠近圣堂骑士的所有盟友每秒恢复 310 点生命值。
胁迫	击中或遭到圣堂骑士击中的敌人，其速度会降低 60%，持续 3 秒。
冲锋	朝一名敌人冲锋，造成 50% 武器伤害，并使 8 码内的所有敌人昏迷，持续 2 秒。
猛袭	对一名敌人发出重击，造成 200% 武器伤害。
鼓舞	提高你的能量产生值。法力：每秒恢复 4 点。秘能：每秒恢复 0.5 点。憎恨：每秒恢复 1 点。怒气：额外产生 8% 怒气。精气：额外产生 12% 精气。
守护者	冲到你的身边，协助击退 15 码范围内的敌人，并且治疗你 4651 点生命值。

盗贼

技能	效果
致残射击	远程攻击使目标速度降低 60%，持续 3 秒。
剧毒箭	远程攻击在 2 秒内造成 100% 武器伤害与额外 40% 武器伤害值的毒素伤害。
下流招数	使盗贼前方的敌人眼盲，持续 3 秒。
消失	盗贼受伤时会消失在一片烟雾之中，并在 5 秒后重新出现。盗贼消失时会恢复 15505 点生命值。
强力射击	强力的远程攻击，击中敌人时爆炸，对 6 码范围内的敌人造成 25% 武器伤害值的秘法伤害，并有 50% 机率可使目标昏迷，持续 2 秒。
多重射击	盗贼的远程攻击一次可发射 3 支箭。
歇斯底里	每当你或盗贼爆击时，你们两个人都会进入歇斯底里的状态，使造成的伤害提高 10%，持续 3 秒。此效果每 5 秒只能触发一次。
解剖	使你和盗贼的爆击机率提高 3%。

巫女

技能	效果
魅惑	魅惑一名敌人为你战斗，持续 4 秒。
强力推击	在一名敌人周围的 8 码范围内召唤秘法爆炸，造成 100% 武器伤害值的秘法伤害，并击退所有范围内的怪物。
镖箭结界	设置防御结界在你和巫女身上，使远程攻击的伤害降低 6%。
强力防御	以咒术强化防御，使你和巫女的护甲值提高 5%，并且使攻击者的速度降低 30%，持续 3 秒。
困惑炫光	施放一道混淆心智的炫光，使指定范围内的敌人在四周盲目游荡，持续 2 秒。
焦土之境	在地面散布纯粹的能量，在 5 秒内造成 250% 武器伤害值的秘法伤害。受影响的敌人遭到攻击时还会受到 15% 的额外伤害，持续 3 秒。
专注精神	施放一道作用范围为 40 码的灵气，使你和巫女的攻击速度提高 3%。
群体操控	抛出魔法球，将一群敌人变成鸡，持续 5 秒。变成鸡的敌人无法进行攻击行动。

流程攻略

ACT 1

The Fallen Star

天降陨星，末日来临。主角述说着各自来到新崔斯特姆(New Tristram)的目的——为了探究陨星的真面目。两段动画后，就直接进入了游戏画面。一开始我们的英雄只有一个技能，按○释放，R2 键目前只是普通攻击。消灭一路上冒出来的死尸，来到城镇大门口，遇到民兵并与他们一同收拾门口的敌人。然后跟民兵队长对话，得知周围的怪物都是陨星带来的，情况不妙，他让我们到旅馆找陨星的目击者莉亚(Leah)谈谈。

城镇便是英雄的据点，这里有回满血的 NPC、储存箱、商人、竞技场 NPC 等，随进程还会开放铁匠、追随者、珠宝工匠等，在小地图均有标志显示。

进入旅馆，右手边的桌上有书本可以翻看(有经验值和背景故事，也是一个收集要素)，在角色选单的 Lore 页面里可以回放。找到莉亚，知道她的养父凯恩(Cain)叔叔也在陨星事故现场，如今生死未卜。收拾完突然冒出的死尸，再回到大门口找民兵队长，接下铲除旧崔斯特姆废墟(Old Ruins)的 Wretched Queen 的任务，另外把路上的 Wretched Mothers (小地图红点)干掉 3 只，就会有额外奖励。任务完成后走到底，激活地上的传送点，直接回城与兰佛德队长对话。

The Legacy of Cain

为了帮助莉亚找到凯恩的下落，要进入陨星坠落的大教堂。首先用传送点来到莉亚的母亲爱德莉雅的小屋拿大教堂的钥匙。进入地窖，这里的小 BOSS 便是死掉的原卫兵队长。

一路进入大教堂第 1 层，可以利用 Grotesque 的自爆来消灭其周围的怪物，走到下一场景便发现凯恩正在被骷髅王李奥瑞克的灵魂追杀，营救凯恩，从后门传送点回城。

A Shattered Crown

为了打败陨星唤醒的骷髅王，我们要找到李奥瑞克的皇冠，这需要铁匠海德格艾蒙（Haedrig）的帮忙，他就在镇里。得知他正为无法下手杀死困在地窖的妻子而烦恼，英雄答应了当一回黑脸。

海德格说皇冠被埋在了自己的祖父，即李奥瑞克的丞相的墓穴里。从西北门出城，沿路往右上方走，就来到墓园。这里一共有三个随机墓室，其中只有一个有两层，而皇冠就在该墓室里面，找到并激活后出现了丞相的灵魂。他会减速、击飞和在灵位附近瞬移，还会召唤墓穴守护者（Tomb Guardian）。战斗后回收皇冠，自此回城术开启，按十字键→即可回城（回城后通过传送门可以返回原地）。把皇冠交给海德格修理，然后就可以使用铁匠，把魔法装备（Magic Item）分解得到的材料打造成新的魔法装备了。

Reign of the Black King

用铁匠补充好装备后，便可以用传送阵再次来到大教堂，这次从大教堂第 2 层开始，通过 3 层副本，直达骷髅王的王座。在第 3 层救出一个男人，必须为他找回装备，继续往地图上方走才会触发剧情，然后我们就得到了第一名追随者，圣骑士寇马可。追随者可以在角色选单 Party（Follower）中进行装备和学习技能。杀到王室墓穴后，拔出途中的剑，可以看到李奥瑞克被手下刺杀的场景。然后在前方再次出现骷髅王，四个大柱子会不断召唤骷髅，直接往前走，或者清除后便可以进入骷髅王的王座。

作为第一个 BOSS，骷髅王的招式有召唤骷髅、旋风、瞬移和连扫大锤。召唤出来的骷髅会包围玩家，用范围技能清掉或者防御技能脱离。骷髅王会中眩晕技能，可以趁机集中输出，而他的大招预备动作都较长，注意观察。放倒骷髅王，通常就能获得第一件黄装，继续前进找到陨星的源头——神秘人。



Sword of the Stranger

从传送点返回新崔斯特姆，凯恩质问神秘人的来历，神秘人却只有零碎的记忆，正如他的破碎的佩剑，凯恩认为这是探究灾难源头的关键，莉亚指出附近的羊头人近日发狂，这跟外面的死尸肆虐非常相似。于是英雄决定闯入羊头人的领地，寻找破碎之剑，一探究竟。

从传送阵来到墓园，然后穿过左边铁门便来到悲痛之原。这里的怪物主要是月族羊头人、野蛮巨兽和树妖。羊头人又分为飞矛、魔法和斧头，群体出现的话及时使用范围技能。巨兽的冲撞威力巨大，注意控制和回避。树妖的毒芽范围伤害也非常可观。

在西北一处散发蓝光的地洞（Khazra Den）里，我们发现一群邪教徒围着破剑碎片进行某种仪式。消灭他们，然后出现了名为玛格达的妖女，从她口中得知下一块破剑碎片就在古代遗迹中，非凡人可以进入。

捡起碎片回城，把碎片交给凯恩。关于遗迹，莉亚记起了凯恩经常给她唠叨的故事，认为玛格达所指之处便是涅法雷姆人的沉没神殿。我们需要莉亚的知识，于是与她一同前往神殿遗迹。



The Broken Blade

回到悲痛之原，在东北方遇见盗贼林登，帮他干掉打着"未婚妻"的古董主意的一帮强盗，在传送阵跟他对话，然后他就成为了我们的第二个追随者。林登的初始等级为 8 级，是个弓箭手。

继续前进，在台阶下遇见神殿前的守卫，涅法雷姆勇士指引我们寻找进入遗迹所需的钥匙。来到森林，在大坑两侧找到两处洞穴，在深处得到圣火（Beacon）后，利用两处洞穴之间的传送点返回遗迹的入口附近。安放好圣火，即可进入遗迹。进入后与涅法雷姆勇士战斗，濒死时会召唤三个分身，注意躲避其死后的自爆。最后在深处再次遇见玛格达，她暗示莉亚的母亲依然在世，不管如何，先搞定一波杂鱼并回收破碎之剑的碎片，回城交给神秘人。



莉亚从神秘人的线索得知，最后一块碎片落在渔村 Wortham，然后就可以到 New Tristram 西边的码头与船夫对话。

The Doom in Wortham

来到 Wortham，会遇到玛格达和她的真神教，第二波敌人是攻击力颇高的 Dark Berserker，要注意躲避其死后的自爆。清理完毕后与牧师对话，进入地下室，发现看守碎片的人已死，而碎片也消失无踪。这一切果然都是玛格达的计划，只好返回新崔斯特姆，可惜此时她的阴谋已经得逞。在凯恩的房间，惨剧正在上演……

从玛格达口中透露出幕后黑手竟是 Diablo 的兄弟，谎言之王彼列（Belial），而神秘人也被她拐走了。

Trailing the Coven

为了寻找神秘人和玛格达，我们需要穿过蜘蛛洞穴。用传送回到 Wortham，向北走进入蜘蛛洞穴，虽然岔路众多，但目的地都会在右上方生成，往该方向探索即可快速通过。洞穴的深处会遇到 Karyna，为了解救她，需要解决这里的蜘蛛女王，它会喷减速蛛网、释放毒液池，每减少 33% 血量时会躲起来召唤小蜘蛛，注意及时清理以补充血球。结束战斗后调查绿色的池子，救下 Karyna，她说见到神秘人被带到了李奥瑞克的宅邸。而这一带已被羊头人占据，我们答应为她归还偷来的羊头人木杖。她的手推车和木杖就在地图的北面，拿到之后再往北走，穿过羊头人部落，抵达李奥瑞克的宅邸。

玛格达再次出现，清掉真神教众，从门口受伤的人口中得知，神秘人被带到了地下的苦痛刑牢。

The Imprisoned Angel

进入苦痛刑牢，依次通过两层监狱。走过高地通道后再次进入地下监狱，女王的灵魂请求英雄为她解放亡魂，搜索牢房找到其中的 6 个即可。然后来到中央，消灭典狱长，大号的铁锤攻击力颇高，地形狭窄，注意限制其行动力。继续向底层前进，在楼梯拐角可以看到幽魂演绎的李奥瑞克王将女王斩首的一幕。接着再向下走一层，在地图北面进入第一幕最终 BOSS 屠夫场景，不出所料，玛格达又一次逃之夭夭。此战需注意躲避地下的火焰，将视野保持在可见屠夫的范围内，以便预判其出招。屠夫主要有扇形锁链、铁钩牵引、冲撞、砸地和喷火的招式，被钩牵到会很伤，利用控制技能可以延缓其行动，而且只要合理使用角落循环恢复的血池，就能顺利过关。

Return to New Tristram

放倒屠夫后，继续前进，解救神秘人并把发光的剑归还给他，才知道神秘人原来就是安格里斯议会成员之一，正义天使泰瑞尔。尽管正义之剑失而复得，如今的他亦不过一介凡人。幸好他的记忆也恢复了，原来玛格达口中的彼列就在卡尔蒂姆（Caldeum），为了制止谎言之王祸害人间，我们决定在送别莉亚的叔叔，传奇人物凯恩之后，动身追踪玛格达。

TIPS｜忘记任务目标时，看小地图标记或打开大地图。

ACT 2

Shadows in the Desert

跟镇里的马车队长对话，一段感人的过场动画播放完毕，画面便切换到了第二幕。这是阳光异常刺眼的沙漠地带，卡尔蒂姆被称为东方明珠，却被谎言之王摧残着。跟莉亚对话，为了追踪玛格达，需要借助当地的铁狼卫队的力量。出城看见一位女巫，她会协助英雄解除路上的真神教幻术屏障，并找到隐藏的足迹，其尽头便是邪教组织之地窖。



第二章的怪物明显凶猛了许多，尤其是会喷小飞虫的 Sand Wasp 和投掷炸弹的 Lacuni。捣毁两个地窖的邪教仪式后，在地图北面黑谷桥头听女巫表明身分和阻止谎言之王的意图，然后就可以让她加入队伍。

The Road to Alcarnus

过了桥进入 Black Canyon Mines，地图边缘有升降机开关，可以把宝箱升起。这里的路被截断了，往西通过一处缺口，走到尽头的哨站与帝国卫兵对话后进入地窖，救出被玛格达和帝国卫兵囚禁着的铁狼卫队队长，得知玛格达在奥卡纳斯（Alcarnus）屠杀平民。他会帮忙开门，进入 Stinging Winds 的东区。

City of Blood

出门后往东南来到奥卡纳斯，这里需要救出 8 个囚笼中的难民，把全部难民都救出来，可以完成一个挑战。继续向北前进便进入玛格达的 BOSS 战，她的招式有召唤 Berserker、虫群、护盾和瞬移。虫群造成持续伤害，遭受高伤害后她会瞬移消失数秒。她在护盾状态时所有攻击无效，应尽快杀其召唤出来的 Berserker 补充血球。

A Royal Audience

正如玛格达临死前所说，莉亚已经被彼列掳走。我们需要再次借助铁狼卫队的力量，进入卡尔蒂姆城，觐见哈坎大帝二世。剧情后进入战斗，干掉路上的蛇人，来到尽头的下水道入口。

Unexpected Allies

进入卡尔蒂姆的下水道，莉亚说玛格达的话是真的，她的母亲爱德莉雅仍然在世，并且就被囚禁在下水道这里。这里的腐尸爆开后会造成较高的毒伤害，要注意脚下。走到尽头爬上梯子便可以触发剧情，蛇人正在拷问爱德莉雅。完成任务后通过她的传送门回城。

Betrayer of the Horadrim

从爱德莉雅口中得知，封印彼列这样的恶魔，必须使用黑灵魂石。那是赫拉迪姆（Horadrim）的背叛者，佐顿库勒（Zoltun Kulle）所造的强力容器。启动黑灵魂石需要借助其主人的力量，然而佐顿库勒早已被处死，并且身首异处。于是英雄和莉亚来到绿洲寻找尸首的所在，以召唤其灵魂。从卡尔蒂姆城内的入口进入下水道，在栅门前再次遇见哈坎大帝二世。他说自己被监视，身不由己，但这次他愿意帮助英雄清除障碍。

通过下水道来到绿洲。绿洲地图非常大，整个区域分南北两大块，出了下水道为南区，北区有第二个传送点 Dahlgur Oasis。首先要找到遗忘废墟的入口，一般会在南区西边或者北区北端随机生成，进去找到佐顿库勒的头颅，用传送术回城与爱德莉雅交谈。佐顿库勒以复活作为交出黑灵魂石的条件，众人无可奈何地答应了。

Blood and Sand

回到绿洲再向北走，在地图边缘过桥，找到远古水道的入口大门，佐顿库勒会把门打开。进入水道见到哈坎大帝二世，他扬言已经找到彼列的踪迹，让英雄专心协助佐顿库勒复活。穿过西、东侧水道，启动两支控制杆，进入瀑布后的水道，来到会说话的木桶旁（在放他出来之前听完其对白会完成一个挑战），桶里的人就是珠宝匠沈老贪。在水道尽头帮他夺回宝物后走出水道，进入凄凉沙地收集佐顿库勒的血液。血液在两处洞穴，Cave of the Betrayer 和 Vault of the Assassin 的第 2 层。



The Black Soulstone

进入西北角的佐顿库勒密库便遇到了莉亚和哈坎大帝二世，哈坎大帝似乎有事相瞒，不管怎样，灵魂石才是当前要务。走到尽头有三个传送阵，从左右两个里面找到封印并解除，再从剩下的一个里面找到佐顿库勒的身体，然后回到莉亚身边，触发剧情。果不其然，佐顿库勒打着自己的如意算盘，却躲不过被英雄除掉的命运。

佐顿库勒有五种攻击方式：能量旋风、时间停滞、坠落天花板、隐身和陨石。

战斗结束后，到地图中间触发剧情。原来二十年前，爱德莉雅从凯恩那里得知佐顿库勒的灵魂石，而为了将恶魔封印到黑灵魂石，她抛弃了一切，包括莉亚。



The Scouring of Caldeum

用回城术返回秘密营地，爱德莉雅承诺将彼列和阿兹莫丹（Azmodan）困进灵魂石后，会亲手将其粉碎。而莉亚提议在对付彼列之前，要先把平民疏散。跟着莉亚和爱德莉雅进入卡尔蒂姆城，彼列已经大开杀戒，在限时 3 分钟内解救城内闪光处的平民，同时干掉隐身的蛇人杂鱼，避免平民被陨石砸中或被杀掉。把他们带到下水道入口，会奖励金币。

Lord of Lies

解决杂鱼后，进入 BOSS 战。该战分为两个阶段，第一阶段彼列的幻象只会近身普攻、丢火球和召唤蛇人，进入第二阶段彼列现出恶魔形态，他会普攻、砸地、喷火和几乎全屏的地面爆炸。地面爆炸会有准备发动的时间，需要看清楚光圈的形态，过早回避的话容易吃亏。



战胜彼列直接回城，跟泰瑞尔对话，胜利的喜悦不值一提，因为阿兹莫丹的恶魔军团仍在肆虐，英雄必须协助铲除罪恶之王。与铁匠旁边的马车夫对话，前往亚瑞特山脉的戍卫要塞。

TIPS | 自动存档时，通常目的地就在前方不远处了。

ACT 3

The Siege of Bastion's Keep

首先泰瑞尔需要英雄把 5 个烽火台点燃，小地图上均有标识，但怪物众多，容易漏掉一两个，留意周围有亮点闪烁的地方。这个场景的怪物主要是绿色的沉沦魔，其中的法术系沉沦魔 Fallen Prophet 会不断召唤小兵，最好尽早干掉。



Turning the Tide



烽火台点燃完毕走到尽头，阿兹莫丹又出来嘲笑一番，跟旁边的军官对话，下一步英雄需要帮忙升起投石器。投石器一共有三处，前两处只要激活了任务即可继续前进，不必等待时间过去，最后一个则需要英雄亲自动手，而且过一段时间会停住。完成任务后直接回城。

The Breached Keep

恶魔军团已经从地窖攻进了戍卫要塞，进入 The Keep Depths，一共有 3 层，向西和西北的方向进发。这里的 BOSS 是暴食之王甘姆（Ghom），攻击方式有呕吐、咀嚼、放臭气、喷射酸性黏液。臭气范围内会持续掉血，喷史莱姆的范围也较远，注意回避即可。

Tremors in the Stone

要塞的军官传话说，军备库传来的响声惊动了泰瑞尔，下去军备库，这时莉亚已经快驾驭不住黑灵魂石的力量。接下来英雄要前往战场前线，直捣黄龙。

Machines of War

从大门离开要塞进入战场，路口的军官要求摧毁 3 个恶魔攻城器和 1 个投石器，小地图均有明显标志。战场上尤其要留意 Herald of Pestilence 的触手和毒池。另外，隐藏关的道具，牧牛杖的材料 Gibbering Gemstone 在随机副本 Caverns of Frost 中第 2 层的稀有怪身上随机掉落。来到北边桥头，泰瑞尔正在等着，他已经忍不住要亲身投入战场了。



Siegebreaker

跟泰瑞尔一同杀入恶魔之门。此场景没有岔路，只有一些小型事件。

来到恶魔之门跟前，泰瑞尔用正义之剑斩开后，攻城兽破门而出。攻城兽有四种攻击方式：三连击、践踏、蓄力冲击和抓人，对击退、减速、眩晕、魅惑和混乱都免疫。而且在炼狱难度带伤害反射属性。除了 BOSS 本身，还有周围的四个 Demonic Hell Bearer 运送 Demon Crooper 援兵。



Heart of Sin

跟爱德莉雅对话后，直接进入亚瑞特巨坑，经过 6 层旋塔，走到最底层，铲除罪恶之王阿兹莫丹。

刚进入巨坑，色欲女王瑟蒂雅就出来抱怨英雄毁了她的玩物……进入诅咒之塔 1 层，下楼梯后有一个传送点，记得激活。塔的出口都在地图中央，只要靠近圆心走即可通过。这里的新怪物伤害和血量都非常可观，被围攻的情况也不罕见，尤其是拿大刀的 Hulking Phasebeast 还会瞬移，一不留神就会贫血。

来到 Heart of the Damned，瑟蒂雅再次出现，她无心恋战，只把英雄交给手下解决。干掉罪恶之心周围的 Succubi，屏障就会解除，接着破坏掉罪恶之心继续前进。最后来到 Heart of the Cursed，迎战色欲女王。她的招式有普攻、痛苦箭矢、召唤蛛群、蜘蛛网。瑟蒂雅本身的攻击不高，但她不断召唤小蜘蛛，围攻起来会造成相当高的伤害，而且会阻碍对其本体的攻击，最好用 AOE 清掉。另外，喷到地上的蜘蛛网减速效果明显，要注意回避。

消灭色欲女王后，把这里的罪恶之心也破坏掉，准备挑战阿兹莫丹。阿兹莫丹的攻击方式有普攻、坠落尸体、巨型火球、重击、镭射、召唤恶魔，以及毁灭之池。其中火球会跟踪，容易跟镭射同时追着英雄攻击，但速度较慢，可以轻易躲避。坠落尸体会瞄准英雄的位置释放，虽然地面会有光圈提示，但范围非常广，一般要利用技能才可以躲开。阿兹莫丹剩下 50% 生命值后开始释放的毁灭之池，会在场景左右两端缓慢扩散，踩在上面会逐渐掉血。选择集中伤害的技能，以便在躲避之余持续削减其血量，速战速决。



将阿兹莫丹的灵魂封印后，直接回到戍卫要塞。

ACT 4

Fall of the High Heavens

爱德莉雅欺骗了所有人，迪亚布罗重生为万恶之源，这一幕英雄来到至高天，几个 BOSS 战将是重点。首先是 Iskatu，消灭两拨 Shadow Vermin 后现身的这只恶魔，带有亵渎属性，利用翻滚可以回避。另外还会有火球从天而降，战斗中 Shadow Vermin 会一直刷新，消灭他们，可以掉落血球。

The Light of Hope

往前走遇到命运天使，得知希望天使被绝望之王控制住了，所以包括泰瑞尔在内，所有人都毫无士气。进门往左走，来到命运书库。绝望之王拉卡诺斯（Rakanoth）会使用刀割、能量轰炸、召唤、审判之眼和瞬移。它会瞬移到英雄身边接着刀割，这招伤害颇高，最好保持移动。

战胜绝望之王后，救出希望天使，从传送门回到希望庭院（Gardens of Hope）。之前挡路的腐蚀已经可以清除掉了，搜索希望庭院

TIPS | 随着装备增强可逐步提高难度，但以杀怪效率为重。

第 1 层，在其中一处腐蚀中找到通往地狱的传送门。进入后在尽头消灭巨锤怪，破坏地狱裂痕，从中出现返回希望庭院第 1 层的传送门，往东北走，找到希望庭院第 2 层的传送门。继续寻找腐蚀中的第 2 处地狱传送门，同样地破坏掉地狱裂痕，就可以封锁恶魔的继续入侵了。

Beneath the Spire

泰瑞尔重拾希望，决定跟英雄一道前往迪亚布罗的所在——银光尖塔。一路杀到 The Great Span，遇到第三个 BOSS，堕落的天使衣卒尔（Izual）使用的是冰冻攻击，包括冰霜新星、冰冻炸弹，同时还会召唤恶魔。只要注意躲避地上的冰冻范围，及时消灭召唤的恶魔补充血球即可。另外，这个 BOSS 会随机掉落开启隐藏关卡 Whimsyshire 的道具——牧牛杖的制作图纸。

Prime Evil

银光尖塔（The Silver Spire）共两层，路上会有莉亚、凯恩等已经去世的 NPC 灵魂，对话后会露出恐惧之王爪牙的真身，不对话也可以跳过战斗直接通过。这里到处都是密集的怪堆，注意躲避陨石，也不要贪多或拉怪太远，当两群精英怪混在一起时会相当棘手。

最终战是身为涅法雷姆的英雄和集合了 7 大恶魔的罪恶之源的单独对决。剧情之后记得激活右边的传送阵，然后进门挑战迪亚布罗。

此战分为三个阶段，第一阶段迪亚布罗会发射追尾的大火球、地面的火圈、召唤牢笼、瞬移、360 度的火焰弹幕。其中牢笼是最致命的，看准举手的动作，然后地面会依次出现黑斑，被牢笼困住的话迪亚布罗会瞬移过来抓人，中招的话容易一命呜呼。火焰弹幕有间隔，从缝隙穿过可以躲避。追尾火球接火圈的 AOE 范围颇大，要用技能才能闪开。

血量削减到 50% 左右英雄会眩晕，被迪亚布罗转移到恐惧领域。在这里迪亚布罗每减少三分之一血量时，玩家就要对付其召唤出来的英雄分身，多人模式下还会出现各自的分身，但比英雄要弱得多，且迪亚布罗在召唤之后会消失直到分身被消灭。利用分身掉落的血球补给，迪亚布罗的攻击没有太大变化，不过由于场景黑暗，召唤的牢笼会不太容易分辨。

干掉第二阶段的恐怖之王，回到原场景。这时迪亚布罗剩下一半血了，但攻击频率会变得更高，而且会 180 度喷射强光气息，如果被传送回来的时候不注意观察和远离，很容易马上中这一招，只得重头再战。

最后命运天使和希望天使、泰瑞尔、追随者都来庆祝胜利，跟希望天使对话，观看结局动画。

随机地图

野外地图会在固定区域随机开启副本，既有小屋也有地穴，通过重复游玩，进入所有副本就可以完成一个挑战。因此可以在通关后直接选择每一章的最后一个任务，通过传送点到达副本所在的地图探索。随机开启的副本罗列如下，以供参考。

第一幕地图	副本	传送点
Old Tristram Road	Dank Cellar Musty Cellar The Cave Under the Well Mass Grave Damp Cellar	The Old Ruins或从东边出城
Weeping Hollow	Den of the Fallen Level 1&2	Cemetery of the Forsaken往南或从西北出城
Fields of Misery	Decaying Crypt Levels 1&2 Lost Mine Levels 1&2 Pillaged Home Tinker's Hovel Sheltered Cottage House of Curios Farmer's Cellar	Fields of Misery
Southern Highlands	Abandoned Servant House Watch Tower Levels 1&2 The Lyceum	Highlands Crossing往北
Leoric's Hunting Grounds	Highlands Caver	Northern Highlands往北
Leoric's Hunting Grounds	Highlands Caver	Northern Highlands往北

第二幕地图	副本	传送点
Howling Plateau	Abandoned Mineworks Faud's Cellar	Black Canyon Mines往南
Black Canyon Mines	Deserted Cellar Tunnels of the Rockwarm	Black Canyon Mines
Stinging Winds 1	Chamber of the Lost Idol The Crumbling Vault Vault Treasure Room Hadi's Claim Mine	Khasim Outpost往南
Stinging Winds 2	The Ruins Abandoned Cellar	Khasim Outpost往北
Alcarnus	Alcarnus Cellar Sandy Cellar Town Cellar	Road to Alcarnus往东
Dahlgur Oasis	Mysterious Cave Swampy Cellar Old Fisherman's Cave Flooded Cave Ancient Cave Tomb of Khan Darkab Tomb of Sardar Storage Cellar Rotting Cellar Ransacked Cellar	Dahlgur Oasis
Desolate Sands	The Fowl Lair The Veiled Treasure Vile Cavern Cave of the Burrowing Horror	Desolate Sands

第三幕地图	副本	传送点
The Arreat Gate	Fortified Bunker The Barracks	从北门出城
The Battlefields	The Forward Barracks Cryder's Outpost The Foundry Battlefield Stores	从北门出城
Fields of Slaughter	Caverns of Frost Icefall Caverns	The Bridge of Korsikk
Rakkis Crossing	Bridge Stores The Underbridge	Rakkis Crossing

第四幕地图	副本	传送点
Gardens of Hope 2nd Tier	Blessed Chancel Holy Sanctum Sacellum of Virtue Radiant Chapel	Gardens of Hope 2nd Tier

后期要素

在不越级的情况下通关，都可以达到进入更高难度的等级要求，分别是 25 级（噩梦）、50 级（地狱）、60 级（炼狱），而怪物的最低等级则是 31 级、51 级、61 级。到达炼狱难度之前属于过渡阶段，进入炼狱难度将开放许多新的游戏要素。

角色达到 60 级开放巅峰等级（Paragon Levels）、涅法雷姆之勇（Nephalem Valor），进入炼狱难度可以制作炼狱装置（Infernal Machine），精英怪和 BOSS 会掉落新的锻造和珠宝材料恶魔精华（Demonic Essence）。关于涅法雷姆之勇，PC 版最大叠加 5 层，而主机版调整为 3 层（每层 25%），但叠满时同样提供总共 75% 的 MF 加成。

隐藏关卡

隐藏关卡 Whimsyshire 需要收集材料，制造牧牛杖来开启，材料属于传奇物品，掉落时会有橙色光柱提示，它们分别是：

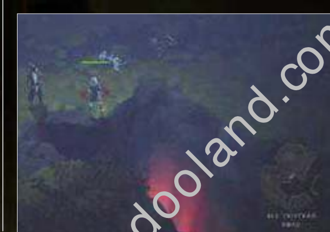
Black Mushroom：选择第一幕的 A Shattered Crown 任务，从 Cathedral Garden 传送点进入 Leoric's Passage，然后进入 Cathedral 第一层，在随机生成的房间之中寻找闪光的蘑菇。

Wirt's Bell：只能在第二幕据点的传送阵旁边的小女孩商人处购买，价格为 25000 金币。

Gibbering Gemstone：在第三幕的战场 Fields of Slaughter，其中一处副本 Caverns of Frost（注意不是 Icefall Caves）的第二层，找到名为 Chiltara 的特殊怪物，击杀后随机掉落。

Plan:Staff of Herding：这是牧牛杖配方，击杀第四幕 Prime Evil 任务的第三个场景 The Great Span 里的 Izual，随机掉落。

让铁匠学习配方就可以直接制作牧牛杖了，但最初的牧牛杖只能在普通难度使用，更高难度的配方



www.dooland.com

加上低级牧牛杖可以制作下一级的牧牛杖。进入第四幕的 The Prime Evil 任务，在据点找到 Gorell the Quartermaster 购买配方，制作完炼狱牧牛杖共花费 25 万金币。最后带着牧牛杖，来到第一幕的 Old Tristram Road，原来奶牛的尸骨复活了，对话后开启入口。

炼狱装置

炼狱装置是锻造地狱火戒指（Hellfire Ring）的关键道具。戒指提供 35% 经验加成，4 个随机属性，最重要的是可以从四种主属性中选择其一，且无装备等级限制，打造出来可以放储存箱共享给小号使用。以下是任务步骤：

1. 升级铁匠到 10 级，击杀每一幕的钥匙守护者（Keywarden），获得 3 种钥匙，每种至少各 3 把，以及 1 个配方。

钥匙掉率受 MF 和怪物强度影响，怪物强度 Master Ⅴ之下 100% 掉落。可以开新游戏，选择尽量高的怪物强度，然后组队进入每一幕的最后一个任务，利用传送阵到处刷精英怪，迅速叠满 3 层涅法雷姆之勇。最后到达 Keywarden 所在场景将其击杀。其位置分别为：第一幕的 Odeg the Keywarden 位于 Fields of Misery，掉落 Key of Destruction；第二幕的 Sokahr the Keywarden 位于 Dahlgur Oasis，掉落 Key of Hate；第三幕的 Xah'rith the Keywarden 位于 Stonefort，掉落 Key of Terror；第四幕的 Nekarat the Keywarden 位于 Silver Spire,Level 1，掉落随机一把钥匙，以及配方 Infernal Machine Plan。

2. 让铁匠学习配方，用钥匙制作 3 个炼狱装置，然后进入第一幕最后的任务 Return to New Tristram，叠满 3 层涅法雷姆之勇。回到城镇内，回血僧侣旁边的房子可以破门而入，在房内使用炼狱装置开启 Realm 的入口。入口共 3 种，可以依次进入，最好带着 3 个炼狱装置以减少 BOSS 重复率。因为炼狱装置是消耗品，进入 Realm 后需要重新刷钥匙来制作。

3. 击杀每个 Realm 里面的两只 BOSS。BOSS 的组合有骷髅王配玛格达、甘姆配拉卡诺斯、攻城兽配佐顿库勒。建议可以先集中攻击骷髅王、甘姆、佐顿库勒。击杀三组 BOSS 会分别掉落恶魔器官。

4. 在第二幕据点的 Squirt the Peddler 处，花 10 万金币购买戒指配方，然后让铁匠学习配方。制作地狱火戒指需要 Writhing Spine、Devil's Fang 和 Vengeful Eye 这三个恶魔器官各一，加上 25000 金币。

挑战提示

游戏中的挑战（Challenges）是普通模式与专家模式所有角色共通的（但储存箱和工匠挑战只需在其中一个模式中升满），其中有一小部分跟奖杯和成就重合，而这部分绝大多数只要花时间积累就能完成。另外，玩家至少需要在普通模式通关炼狱难度，专家模式到达 30 级。

购买武器

“Shut Up and Take My Money!”要求购买商人的每种物品。可以用低等级角色买便宜的之后再卖掉，包括武器、防具、装饰、专属副手、染料，如下表所示。

Sword	Wizard Source	Crossbow
Mojo	Quiver	Dye
Belt	Shield	Gloves
Bow	Spear	Helm
Ceremonial Knife	Staff	Mighty Weapon
Daibo	Mace	Polearm
Dagger	Amulet	Ring
Fist Weapon	Boots	Shoulder Armor
1-Handed Crossbow	Bracers	Spirit Stone
Leg Armor	Chest Armor	Wand

Boss 挑战

屠夫

Don't Stand in the Fire：在地狱或炼狱难度击杀屠夫，不踩中地面的火焰或不被链矛击中。地面的火焰随时间增多，远离屠夫时屠夫会使出链矛，因此可以选择地狱难度，接近屠夫，速战速决。

A Brief Butchering：在炼狱难度 2 分钟内击杀屠夫。建议组队完成，增加输出。

Stunning Reversal：在噩梦或更高难度，当屠夫冲撞后眩晕时将其击杀。建议解散追随者，将屠夫打倒贫血，等待屠夫冲撞前发光，然后他会撞到地图边缘，头顶冒星眩晕一段时间，趁机击杀。

彼列

Good Eye：在不死亡且不被投射攻击和陨石击中的情况下击杀彼列。可用高等级角色到普通难度选简单强度完成。

Fist Missed：在不被拳头击中的情况下击杀彼列。地面绿色圆圈显示拳头攻击的位置，也可在低难度下完成。

Why'd it Have to Be Snakes?：在噩梦或更高难度下，与彼列开战前 30 秒内击杀 10 只 Veiled Sentinel。击杀越快，刷新会越多。

Bad Breath：在炼狱难度下不被吐息击中，击杀彼列。建议选择免伤的防御技能，比如巫医的 Spirit Walk 来躲避。

阿兹莫丹

No Reinforcements：在地狱或炼狱难度下，在 Demon Trooper 出现前摧毁周围的地狱之门。

Hot Foot：在地狱或炼狱难度，不踩中地面的血池击杀阿兹莫丹。速战速决或远离场景左右两端，血池会在一段时间后消失。

Be Cool：在地狱或炼狱难度，不被火球击中，击杀阿兹莫丹。火球会缓慢追踪，选择远程职业更容易完成。

Azmodan Adds：在地狱或炼狱难度，不杀死小兵的情况下击杀阿兹莫丹。摧毁地狱之门可同时完成两个挑战。

迪亚布罗

Uncaged：在地狱或炼狱难度，不死亡且不被牢笼困住，击杀迪亚布罗。在迪亚布罗抬手发招时，保持移动、翻滚或用防御技能躲避。

Self Sufficient：在噩梦或更高难度，不拾取生命之球且不使用治愈之井，击杀迪亚布罗。建议卸下所有增加拾取范围的装备，还要注意组队时队友拾取生命之球也会影响，但药水和回复技能无关。

There Can Be Only One：在地狱或炼狱难度，迪亚布罗第二阶段时，击杀 5 个你自己的分身。需要重复击杀，每次 BOSS 战只会出现 3 至 4 个分身。

对话挑战

对话挑战贯穿整个流程，容易遗漏，工匠部分还需要通关一次才能完成。在任务节点期间，找到头上带蓝色星号（*）的角色对话，不想听完的话直接按 × 取消亦可。另外，追随者如果在队伍里面，需要解散或者切换才能看到其新对话。任务节点后对话刷新。

主要角色

Deckard Cain（凯恩）	章节	任务节点
Who Are You?	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Prophecy of the End Days	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Your Adopted Niece	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Mad King Leoric	Act Ⅰ	A Shattered Crown – Sword of the Stranger
The Archangel Tyrael	Act Ⅰ	Sword of the Stranger
The Horadrim	Act Ⅰ	The Broken Blade
Origin of the Coven	Act Ⅰ	The Broken Blade
The Worldstone	Act Ⅰ	The Broken Blade后，与神秘人（Stranger）对话前
Destruction of the Worldstone	Act Ⅰ	The Broken Blade后，与神秘人（Stranger）对话前
Leah and Cain's Travels	Act Ⅰ	The Broken Blade后，与神秘人（Stranger）对话前

Leah（莉亚）	章节	任务节点
Tristram	Act Ⅰ	The Legacy of Cain, 抵达 Adria's hut 后 – A Shattered Crown
Adria's Death	Act Ⅰ	The Legacy of Cain, 抵达 Adria's hut 后 – Trailing the Coven
Life with Cain	Act Ⅰ	A Shattered Crown – Trailing the Coven
Adria	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Leah's Childhood	Act Ⅰ	The Broken Blade
About the Temple	Act Ⅰ	The Broken Blade
Leah's Power	Act Ⅰ	Trailing the Coven
About Zoltun Kulle	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
About Adria	Act Ⅱ	The Black Soulstone
Remember Deckard	Act Ⅱ	The Black Soulstone
The ArchⅣes	Act Ⅱ	The Black Soulstone, Zoltun Kulle密库里，进入左右两个传送阵之前
Concern	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Hopes	Act Ⅲ	Turning the Tide
Dreams	Act Ⅲ	Turning the Tide

TIPS | 长按L2才能锁定当前目标。

Adria（爱德莉雅）	章节	任务节点
Adria and Cain	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
The Mad Wizard	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
Tyrael's Warning	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
The Price of Victory	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
Leah's Birth	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
MotIVes	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
Your Daughter	Act Ⅱ	Blood and Sand
Belial and the Soulstone	Act Ⅱ	Blood and Sand
Magic	Act Ⅱ	The Black Soulstone，与 Leah 对话激活 The Scouring of Caldeum 任务之前
Adria's Quest	Act Ⅱ	击败Zoltun Kulle后
Ensnaring Belial	Act Ⅱ	击败Zoltun Kulle后
Adria's Capture	Act Ⅱ	击败Zoltun Kulle后
Azmodan	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Suffering	Act Ⅲ	Turning the Tides
The War's End	Act Ⅲ	Machines of War

Tyrael（泰瑞尔）	章节	任务节点
Vanished Memories	Act Ⅰ	Sword of the Stranger
The Sword	Act Ⅰ	The Broken Blade
The Mysterious Coven	Act Ⅰ	The Doom of Wortham
The Lords of Hell	Act Ⅰ	The Return to New Tristram
About Your Fall	Act Ⅱ	A Royal Audience
About Caldeum	Act Ⅱ	A Royal Audience
Refugees in Caldeum	Act Ⅱ	A Royal Audience
Corruption	Act Ⅱ	A Royal Audience
Destruction of Mount Arreat	Act Ⅱ	Unexpected Allies
The Last Twenty Years	Act Ⅱ	Unexpected Allies
Zoltun Kulle's Death	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
The Lord of Lies	Act Ⅱ	Blood and Sand
A Lost Opportunity	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Guilt	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Kulle's Black Soulstone	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
The Flawed Stone	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Human Knowledge	Act Ⅲ	The Siege of Bastions' Keep
The Thrill of Battle	Act Ⅲ	Turning the Tide
Tyrael's Command	Act Ⅲ	The Breached Keep,消灭军备库的暗影爪牙后
The Battle of the Diamond Gates	Act Ⅲ	The Breached Keep
The Eternal Conflict	Act Ⅲ	Machines of War
The Creation of the World	Act Ⅳ	Machines of War
Heaven's Fall	Act Ⅳ	第四章开始时
Adria's Treachery	Act Ⅳ	第四章开始时
The Dark Wanderer	Act Ⅳ	第四章开始时
The High Heavens	Act Ⅳ	与迪亚布罗决战前
Leah's Spirit	Act Ⅳ	与迪亚布罗决战前
Malthael	Act Ⅳ	与迪亚布罗决战前
Malthael's Fate	Act Ⅳ	与迪亚布罗决战前
The Prime Evil	Act Ⅳ	与迪亚布罗决战前

追随者

Templar（圣堂骑士）	章节	任务节点
Becoming a Templar	Act Ⅰ–Ⅳ	The Fallen Star
Sins	Act Ⅰ–Ⅳ	The Broken Blade
Initiation	Act Ⅰ–Ⅳ	Trailing the Coven
Lessons	Act Ⅰ–Ⅳ	The Imprisoned Angel
Seeking the Truth	Act Ⅱ–Ⅳ	The Road to Alcarnus
A Dangerous Journal	Act Ⅱ–Ⅳ	The Road to Alcarnus
Confronting Fears	Act Ⅱ–Ⅳ	A Royal Audience
The Past Revealed	Act Ⅱ–Ⅳ	The Black Soulstone
The Torn Page	Act Ⅲ–Ⅳ	The Siege of Basion's Keep
The Templar's Research	Act Ⅲ–Ⅳ	Turning the Tide
The Truth	Act Ⅲ	Heart of Sin
Secrets of the Tome	Act Ⅲ–Ⅳ	Heart of Sin
The Templar's Lesson	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
Adria's Betrayal	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
Shadows of the Coven	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens

Scoundrel（盗贼）	章节	任务节点
Lyndon's Origins	Act Ⅰ–Ⅳ	The Fallen Star
The Unrepentant Rogue	Act Ⅰ–Ⅳ	The Doom of Wortham
Kingsport Fighting	Act Ⅰ–Ⅳ	Trailing the Coven
Sticky Fingers	Act Ⅰ–Ⅳ	The Imprisoned Angel
Difficult Decisions	Act Ⅰ–Ⅳ	Return to New Tristram
Blood Ties	Act Ⅱ–Ⅳ	Blood Ties
Brothers DIVidied	Act Ⅱ–Ⅳ	City of Blood
The Guard's Fate	Act Ⅱ–Ⅳ	Unexpected Allies
First Love	Act Ⅱ–Ⅳ	Blood and Sand
The Thief's Secret	Act Ⅲ–Ⅳ	The Siege of Bastion Keep
The Scoundrel's Wealth	Act Ⅲ–Ⅳ	Tremors in the Stone
Brotherly Love	Act Ⅲ–Ⅳ	Heart of Sin
A Dark Outlook	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Lost Family	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Final Gift	Act Ⅳ	Prime Evil

Enchantress（巫女）	章节	任务节点
A Lost Age	Act Ⅱ–Ⅳ	The Fallen Star
Eirena's Journey	Act Ⅱ–Ⅳ	Shadows of the Desert
The Unanticipated	Act Ⅱ–Ⅳ	City of Blood
Missing Pieces	Act Ⅱ–Ⅳ	Unexpected Allies
The Prophecy Broken	Act Ⅱ–Ⅳ	Blood and Sand
Ancient Secrets	Act Ⅱ–Ⅳ	The Black Soulstone
The First Memories	Act Ⅱ–Ⅳ	Lord of Lies,击杀彼列后
The Vizjerei Lord	Act Ⅲ–Ⅳ	The Siege of Bastion's Keep
A Sacred Pact	Act Ⅲ–Ⅳ	Machines of War
Leah's Fate	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Lost Friend	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
The Dying Angel	Act Ⅳ	The Dying Angel
A Hidden Legacy	Act Ⅳ	A Hidden Legacy
A Lost Family	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Final Gift	Act Ⅳ	Prime Evil

工匠

Blacksmith（铁匠）	章节	任务节点
The Weary Blacksmith	Act Ⅰ	救出凯恩后，The Shattered Crown前
New Tristram	Act Ⅰ	The Fallen Star
Cain's Disappearance	Act Ⅰ	The Legacy of Cain
Haedrig's Grandfather	Act Ⅰ	The Shattered Crown
Mira Eamon	Act Ⅰ	Reign of the Black King
Haedrig's Father	Act Ⅰ	The Doom in Wortham
Fate of Haedrig's Father	Act Ⅰ	Return to New Tristram
Returning to Caldeum	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
Changes in the City	Act Ⅱ	The Road to Alcarnus
Meeting Mira	Act Ⅱ	A Royal Audience
About Mira	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
The Vecin	Act Ⅱ	Blood and Sand
Going to Tristram	Act Ⅱ	The Black Soulstone
Caldeum After Belial	Act Ⅱ	Lord of Lies, 击杀彼列后
Bastion's Keep	Act Ⅲ	The Siege of Bastion Keep
The Future	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Raising the Catapults	Act Ⅲ	Turning the Tide
The Final Goal	Act Ⅲ	Tremors in the Stone
Tide of Battle	Act Ⅲ	Machines of War
Nerves	Act Ⅲ	Siegebreaker
Haedrig's Sorrow	Act Ⅲ–Ⅳ	Haedrig's Sorrow
An Apology	Act Ⅳ	Beneath the Spire

Jeweler（珠宝匠）	章节	任务节点
Tell Me About Yourself	Act Ⅰ	A Shattered Crown
The Restless Dead	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Deckard Cain	Act Ⅰ	A Shattered Crown
Jewels	Act Ⅰ	A Shattered Crown
King Leoric	Act Ⅰ	Reign of the Black King –Sword of the Stranger
The Fallen Star	Act Ⅰ	Sword of the Stranger – The Broken Blade
The World	Act Ⅰ	The Broken Blade
Dark Visions	Act Ⅰ	The Doom in Wortham
Grieving	Act Ⅰ	Trailing the Coven
The Stranger	Act Ⅰ	The Imprisoned Angel
The Journey Ahead	Act Ⅰ	Return to New Tristram
A Special Jewel	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
The Legend of Zei the Trickster	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
A Mysterious Rumor	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
The Desert Heat	Act Ⅱ	Shadows in the Desert
Caldeum	Act Ⅱ	A Royal Audience
Zoltun Kulle	Act Ⅱ	Betrayer of the Horadrim
Legends and Myths	Act Ⅱ	Blood and Sand
The Jewel's Price	Act Ⅱ	The Black Soulstone
The Black Soulstone	Act Ⅱ	The Scouring of Caldeum
The Frozen North	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
More Memories	Act Ⅲ	The Siege of Bastion's Keep
Hard Questions	Act Ⅲ	Tremors in the Stone
The Battlefields	Act Ⅲ	Machines of War
The Nature of the Jewel	Act Ⅲ	Siegebreaker
The End	Act Ⅲ	Heart of Sin
The Hunt Continues	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
Hopes	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
A Dark Day	Act Ⅳ	Fall of the High Heavens
Leah's Soul	Act Ⅳ	The Light of Hope
God or Man	Act Ⅳ	Beneath the Spire
Ruin and Corruption	Act Ⅳ	Beneath the Spire
The Lord of Terror	Act Ⅳ	Prime Evil
Victory	Act Ⅳ	Prime Evil, 击杀迪亚布罗后回城

TIPS | 右摇杆翻滚清除木门等可破坏路障。

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

栏目主持
胜负师&纱迦

印象中早矢仕小弟的游戏，成就奖杯从来就没有简单的，这回的《死或生5 终极版》如此简单，多少让人有些意外。其实游戏的成就列表很早以前就出了，由于包含生存模式全路线通过这样的高难度成就，因此没有引起玩家的太多重视。没想到实际游戏中生存模式只需要通过一条路线即可，使得游戏瞬间变成了神作。加上游戏本身又增加了很多新内容，称得上是又好玩又好拿，强烈推荐！



多机种	死或生5 终极版	Koei Tecmo	格斗
	DEAD OR ALIVE 5 Ultimate		日版
	2013年9月5日	本地1~2人，在线2人	5800日元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：全年龄

全成就/白金路线图

成就/奖杯数量	48个
难度	★☆☆☆☆
在线成就/奖杯	9个
全成就所需时间	6~8小时
有无会错过的成就	无
有无秘技	无
有无成就/奖杯BUG	无
特殊要求	推荐双手柄

本作的难度十分之低，单机部分最耗时间的成就/奖杯竟然是完成教学模式。这个教学模式十分漫长，差不多要打上90分钟才能完成。另一个可称得上难点的部分是连续技挑战模式，成就/奖杯仅要求玩家完成任意一名角色即可。依纱迦这个DOA老玩家的眼光来看，这个要求实在不难，但对于没什么格斗基础就想来浑水摸鱼的人来说还是有点难度的。

网络部分这回仅要求在线打100场，而且不限模式，因此一个多小时就能全部打完。当然还是推荐找个朋友来对刷，这样会快很多。单机和网络部分可以交差进行，不用分先后。注意刷网战时多换人，这样可以顺便多打点服装出来。

虽然本作的成就/奖杯有官方中文，为方便玩家查漏补缺，下文将仍以中英文双语进行描述。

在线部分

遇上了劲敌对手
Rival Rumble

说明：完成一场在线比赛，模式不限。

踏出步上排行榜强者的第一步
Fighting For Real

说明：玩一场Ranked Match。

建立大厅
My Fight, My Rules

说明：创建自己的在线对战房间，一个人也能解除。



劲敌对手
Rivals

说明：登录一名玩家到自己的对手列表中。这个步骤可以在打完一场Ranked Match后进行，也可以在房间中直接登录里面的成员，无需对方同意。

接受挑战
You Asked for It!

说明：接受一次在线挑战状。当玩家保持联网状态时游玩对战模式、街机模式和自由训练模式时，可以按X/□来切换是否接受挑战状。如果选择接受的话，那么如果你满足某位玩家搜索Ranked Match的条件时，画面偏右下方的地方会出现邮件提示，同时伴有音效。这时只要按下BACK/SELECT，就可以接受挑战状。如果挑战者也同意了，你们就可以开始Ranked Match。这个成就也可以互相配合着来刷，可以通过双方的所在区域和网络状态来增加搜到的几率。搜到一次之后，记得勾选优先搜索对战过的对手，这样可以大大加快之后的搜索速度。

接受任何人的挑战
Anybody, Anytime, Anywhere

说明：接受十次在线挑战状，原理同上。

好劲敌对手的激战
Rival Rampage

说明：完成十场在线比赛，模式不限。

大家一起连线
Get out there and Fight!

说明：于在线对战房间中完成一场比赛。

DOA5 Ultimate Is My Life
DOA5 Ultimate Is My Life

说明：完成100场在线比赛，模式不限。推荐两个人开在线对战房间比赛，血量调最少，一局定胜负。场地选择有场景伤害的，快的话8秒就能打完一盘，打完就能马上再开，一百场也就一个多小时的事儿。

单机部分

单机部分的成就十分简单，除限定模式外的成就/奖杯，均可通过开双手柄进行对战模式的方法来解除，因此没有难度。注意在练习模式中不能解除任何成就/奖杯。

格斗娱乐
Fighting Entertainment

说明：完成你的第一场比赛，单机在线均可，但不能是练习模式和对战模式。

第一次的组队战斗
First Tag Team

说明：完成第一场TAG比赛。

DOA入门
Your Education Begins Now

说明：开始教学模式。

安全第一
Safety First

说明：在选择关卡的界面中按Y/△关闭场景伤害。

站上起跑线
A Fighter is Born

说明：完成全部的教学模式。会耗比较多的时间，遇到不明白的地方时可以翻看之前的教程，写得非常清楚。

必杀的威力暴击
Blow 'Em Away

说明：成功使出一次威力暴击（Power Blow）。各角色的威力暴击指令不太一样，可以在出招表里查看，教学模式中也会传授，推荐双打解除。

起死回生的威力爆射
We Have Liftoff!

说明：成功使出一次威力爆射（Power Launcher）。各角色的威力爆射指令不太一样，可以在出招表里查看，教学模式中也会传授，推荐双打解除。

飞呀！
Gesundheit!

说明：命中The Show场地的特殊伤害区域。这个场地是马戏团背景，只要用Power Blow将对手打至巨大小丑像的嘴部引发人间大炮即可。

回答！
Tango Kilo November

说明：命中Hot Zone场地的特殊伤害区域。这个场景是战场背景，需要等战斗机出现后，用Power Blow将对手打至战斗机上才能解除。

释获
Catch and Release

说明：命中Sky City Tokyo场地的特殊伤害区域。这个场景是《忍者龙剑传SIGMA 2》第一关中BOSS的舞台，需要等大佛出现后，用Power Blow将对手打至大佛身上才能解除。大佛的出现条件是在第一回合将栅栏打碎，或是第二回合之后。

全部都意料到了
I Read Every Move

说明：无伤赢得一局比赛，因为能双打，所以没难度。

新来的对战者
Fledgling Fighter

说明：初次游玩对战（Versus，单人）比赛。

通过了大型机台模式的单人赛程
Arcade (Solo) Cleared

说明：打过任意路线的Arcade（单人）模式，难度不限。



通过了大型机台模式的组队赛程
Arcade (Tag) Cleared

说明：打过任意路线的Arcade（TAG）模式，难度不限。

通过了时间竞赛模式的单人赛程
Time Attack (Solo) Cleared

说明：打过任意路线的Time Attack（单人）模式，难度不限。

通过了时间竞赛模式的组队赛程
Time Attack (Tag) Cleared

说明：打过任意路线的Time Attack（TAG）模式，难度不限。

通过了生存模式的单人赛程
Survival (Solo) Cleared

说明：打过任意路线的Survival（单人）模式，难度不限。

通过了生存模式的组队赛程
Survival (Tag) Cleared

说明：打过任意路线的Survival（TAG）模式，难度不限。

锻炼自己的初学者
Exercise Newbie

说明：完成任意角色的出招训练（Command Training）模式。建议选择招式少、变化少的角色，如新增的瑞切尔。顺带一提的是瑞切尔的动作居然和4代的士官长差不多，真是……

只在专心练习
Training Hard

说明：在自由训练模式中累计进行1小时。这个时间可以累计，无需操作，挂机即可。注意解除成就/奖杯的时机是在退出该模式之后。

小鹿乱撞的鉴赏
On the Edge of Your Seat

说明：初次游玩鉴赏（Spectator）模式。



兴趣是拍照
Say Cheese!

说明：初次于鉴赏模式中拍一张照片。

完美的自我分析
Fighter, Know Thyself

说明：初次观看自己的对战记录（Fight Record）。

重要的回忆
Ahhh, Memories

说明：在鉴赏模式中观看你取得的照片。

招式性能专家
How Do I Fight Like a Pro?

说明：在自由练习模式中查看动作细节。在设定中选择开启即可。

确认招式表
How Do I Fight?

说明：在自由练习模式中查看输入指令。在设定中选择开启即可。

随性选择
Turn it Up

说明：在音乐设置环节中更换任意环节的默认音乐。

回味经典场面
Who's Got Popcorn?

说明：在鉴赏模式中观看你取得的影片。

七位战士
Power in Numbers

说明：初次游玩组队战（Team Fight）模式。即使只选一个人也算组队战。

战斗还没结束的呢
You're It

说明：初次游玩对战（Versus，TAG）比赛。

苏醒的战斗记忆
A Fight to Remember

说明：保存对战录像。只有在单机和在线的对战模式结束后才能选择保存对战录像。

怒涛的双人威力爆击
Change of Power

说明：使用一次双人威力爆击（Tag Power Blow）。具体方法在教学模式中有说，就是在TAG模式中让2P将1P两名角色的体力都打红，然后1P发动威力爆击，命中后连按换人键，即可让另一名角色出来使出最后一击。

友情力量爆发
The Power of Two

说明：累计使出10种不同的角色限定组合技。同样是双打来取得，霞、绫音、隼龙、疾风这几个角色两两组合差不多都有特殊投，十分简单。

失败为成功之母
Failure Teaches Success

说明：在鉴赏模式中观看10名角色的失败动作。首先你需要让10名角色故意输给电脑，可以调1局定胜负，血量最低，难度最高，这样在看过该角色的失败动作后就会被收录到鉴赏模式中。之后于鉴赏模式中再看完这10名角色的失败动作即可，同时还可以解除真胸引擎的最高级别乳摇。

推对手下崖
Down You Go

说明：成功发动一次落崖技。同样是选择双打，场地选择Scramble。首先把平台栏杆破坏，之后1P将2P轰下平台，这时2P按一下P键，就会用手攀住平台边缘。之后1P按P键，2P什么都不按，就可以将2P打下平台了。

差点落崖的大逆转剧
Cliffhanger Comeback

说明：成功防御一次落崖技。原理和上面一条差不多，只不过这回改1P攀住平台边缘，2P进攻。2P按P键追击，而1P按G键进行防御，之后即可成功防住落崖技。

开始挑战
A New Challenger Appears!

说明：初次游玩连续技挑战（Combo Challenge）模式。

伟大的挑战者
Unchallenged Champion

说明：完成任意角色的连续技挑战（Combo Challenge）模式。这个成就/奖杯应该算是新人杀手了，其实也不难。玩家可以选择比较简单的角色如LEON，像结城晶这种高难度角色直接放弃好了。本作没有什么特别高深的输入技巧，惟一要注意的是提前输入，例如不少连续技需要前冲一步才能衔接，可以在上一个指令后按住→不放。

读编往来

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 | Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011



UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

★世界第一游戏《横行霸道Ⅴ》、最强共斗游戏《怪物猎人4》,外加东京游戏展,印象中从来没有哪次TGS特刊会有如此多的猛料。当然其代价就是小编们都疲于奔命,不管是去日本的还是留守国内的都忙得像打仗一样。现在大家全凭着对游戏的热爱以及对国庆长假的期待才能坚持下来。当打下这段文字时,大概还有24小时就可以想干什么就干什么了吧?坚持……

★上期说要给大家准备一些《怪物猎人》相关的周边作为奖品,不过计划赶不上变化快,由于各方面原因,奖品得顺延了。不过大家也不要着急,好东西肯定跑不了。这期奖品依然是每年都有的TGS小赠品抽奖,有爱的人可不要错过了,只要简单地回答几个互动信箱的问题就可以了,很简单哦!

★TGS之后,年末游戏大潮就会接踵而来。首先是一大波体育游戏,然后就是每年都有的《刺客信条》、《COD》这些大作了。更重要的是今年还有Xbox One和PS4两大主机登场,在它们出场之前还有PSV 2000垫场,从软件到硬件都可谓是好戏连台。这样的盛况已经有六七年没有出现过了,请和UCG一起见证它的到来!

★友情提示,328期举办的读编往来有奖调查结果将于下期揭晓,究竟次世代主机花落谁家,下期便知答案。请各位不要放弃,希望是人类永不放弃的一把金钥匙,从此门进者必须放弃希望……(众编:不好,某人因加班过度已经开始说胡话了!)

Email 钢铁独狼：看到小编们诉说自己当年多么多么熊的时候，我也回想了一下自己小时候，除了当年放寒假和几个死党在返校那天把班上一个爱在老师那里打小报告的家伙的自行车拉走烧了以外，自己还真没当过熊孩子。因为父母教育得好，到了亲戚家不要乱动东西、要有规矩等等。但是我那侄子却是个例外，每次来我家，我的《变形金刚》玩具基本都要惨遭毒手。所以每年过年前，我都会把那些价值5张大红毛爷爷的玩意回盒收好。可有一次，我忘记了我的初版MP10，于是我在阳台打电话的时候我那熊侄子把MP10拿在手里掰着就玩了起来。接下来……我的理性已经完全被怒火压制，冲过去一记RIDER KICK，熊侄子就直接从床上滚到了房厅了。然后，然后就没有然后了。

虽然一开始看到烧车那一部分我还觉得只是有点过，但最后的剧情发展太残暴了啦！

我只想弱弱地问这位读者一句，你的侄子还活着么？

这位少年，我看你天赋奇才，年纪轻轻就懂得烧车，是个玩《GTA》的好料子，赶紧买一张吧！

饭老板你乱打神马广告！暴力游戏玩多了会影响本性吧！

虽然我也不玩《GTA》，不过根据最近的科学研究看来，玩游戏不会导致暴力，却可以发泄暴力，所以我某种程度上还是赞成饭老板的建议的，这位读者大人还是把情绪发泄到游戏里吧，总比发泄在孩子身上要好啊！

Email 游由心生：最近注意到UCG游戏信息栏里开始把游戏人数一项分在线和离线标注，甚感欣慰。众所周知，如今的游戏早已不是当年那种独乐乐的玩法，但一般都只是限于网络联机，支持本地多人的游戏越来越少。如今看了这个信息栏就知道每个游戏是否支持本地多人联机，是个很贴心的改进。不过当我看到《COD 黑暗行动Ⅱ》不仅有本地和在线，而且还有局域网时，不禁为UCG的严谨深深地跪了。

改了三期，终于看到有读者来信提这回事了，作为此建议的始作俑者，特地甚感欣慰。做出改进的初衷正是如你所说，类似这样的小改进其实每期都有一些，有时候哪怕是一个读者在信中的随口一提，也会让我们眼前一亮。总之请大家多提意见哦！

Email 雪兔 nanami：对本届TGS最大的感受就是华语玩家头顶青天，能想到的、没想到的游戏全都有中文版了，有些游戏甚至比日版卖得还早。这便是喜大普奔的节奏啊！请各位厂商再接再厉不要客气，尽情地用中文版游戏来砸死我吧！

随着国内的玩家逐渐受到游戏厂商的重视，所以华语游戏逐渐增加和普及也是大势所趋，以后肯定还会有更多中文游戏推出的，只不过目前而言，一些作品或名词习惯了常见的译名之后，突然要去接受官方的正式译名，其实还是挺难适应的。

想当年混汉化组的时候，大伙一起熬夜汉化游戏的日子挺难忘呢。

粗略算了一下，最近公布的中文版有多达22款，少年，你还玩得过来么？

Email 请看我认真的眼神：《MH4》发售后网上的各种恶搞就一直没断过。比如这个“MH10大错觉”就让我爆笑了好久：1.这口药不用吃；2.这位置摸不到我；3.我还能再砍一刀；4.没大便玉也大丈夫；5.赌没换区放陷阱；6.这局能出玉；7.做这把武器的素材已经够了；8.猫过两次怪瘸了一定不会再猫了；9.我们有四人妥妥的；10.看板娘喜欢的是我。各位猎人小编们感觉自己中了几枪？反正我已经是妥妥打成筛子了。

我想我中的应该是第6条，由于我的RP一直不是很高，所以每次刷各种红玉逆鳞都是刷到死的节奏。看着小伙伴们纷纷已经刷出来，我心里却还在想着下一条一定会出的！或许这就是赌徒心态吧。至于猫的话，其实我还真没怎么猫过，或许是自己比较谨慎的缘故吧。

你敢说你没猫？上次偷偷看你打，你被狗龙虐得啊。

太久没碰不熟悉了嘛！你不觉得这代狗龙强很多么？那你说说，你是中了哪一条？

我……我中了第10。

掉线老板真乃绅士也，连看不清大小的看板娘都不放过！

谁说看不出来，至少有C！

我说的是年龄的大小……

编辑部游戏风向标



信老僧，得永生！

——在《GTA V》中见识了崔佛甚至能够让他从高空摔下而不死的超神特殊能力后，掉线表示自己有了新的信仰

“如果你把它卖了，我们还是好朋友。”

——刷了8条苍火龙，看着小伙伴们又是逆鳞又是红玉而自己一无所有的哪吒愤愤不平道

Email 八云阿脸：台风“天兔”来袭，学校放假两天，于是我终于有时间补了《约会大作战 凛祢的乌托邦》和《黑暗之魂》两款游戏。作为学校史上最绅士的动漫社社长，同时也是最绅士的学生，我理所当然地把《约会大作战》给白金了！最后那个奖杯解得我蛋疼，名字忘了，只记得内容是“你已经毫无疑问是个妹控了”。上网一查攻略，居然说是要连续十个周目看到琴里换衣服和上厕所的CG……好吧我确实是个妹控，对于琴里那样的幼儿体型也超爱！于是我就在家人的注视下，撸完了十周目……

绅士你好，恭喜你已经成为了毫无疑问的金牌绅士，但是要成为白金绅士路还长着哦。至少要像宇宙人那样在《闪乱神乐》更衣室里骚扰不同的妹子，还假装说自己不知道解锁奖杯的方法，骚扰好几个小时。

乱黑，我是真不知道啊。

那在秋叶原拍到的照片呢？

这……都说了我只是扫二维码！

谁信！

Email 天空雏鹏：我叫由启江，可爱的男孩纸－玩龄11年了。我的主机是PSP、PSV、3DS、X360……（以下省略378字）

等等，为什么现在读者的自我介绍都是这种……

时代变化太快我已经跟不上了。

这位读者的写法不正确，标准写法应该是“可爱的男ㄋ孩ㄋ子”。

不要教读者奇怪的东西啦！

上海天下聚会

2013年7月的上海就像一个蒸笼，炽热的阳光炙烤着这个城市，可以说我们离烤肉的距离又近了一步。这次的UCG天下聚会就在上海百米香榭的桌游店举办。

7月14日早上9点左右，就有不少志同道合的朋友来到会场，活动一直持续到下午16点左右大家才陆陆续续地回家。现场提供了PS3等家用机的试玩，全部都是《COD》、《苍翼默示录》之类的人气游戏。非常感谢深圳艾韵环球技术有限公司所提供的一款炫感枪！

上午10点多人开始多起来了，比赛也正式开始。首先是《苍翼》比赛，一时间喜欢格斗的朋友就聚拢起来了。另一边，拿着PSP和3DS的朋友也开始趁热打铁比赛《怪物猎人p3》与《怪物猎人3G》，还有一些朋友联机最新的PSV游戏《讨鬼传》，其余宅友们则在探讨宅物萌妹。各路好手华丽丽的乱舞攻势下本次聚会的热度达到了最高潮。下午的最后一个比赛就是联机对战《COD》，有使用到炫感枪，可是因为桌游店空间狭小，所以体感有点不适。不过这些并没有影响大家的兴致，一下午只听到房间里突突突的枪响，不知道的人还以为这里在进行实战演练呢。有些朋友给比赛的失败玩家打了几个气球说是慰问奖，这个慰问奖就是在你失败的时候踩爆它！结果砰砰一通作响之后服务员妹子只得过来收拾慰问奖残骸。见到妹子心情很不愉悦，很快就有人出面慰问妹子，不，是被妹子慰问……

时间飞逝，很快我们的聚会也进入了尾声。短暂的颁奖仪式结束后，本次的聚会也画上了圆满的句号。如果有更好的地理位置，相信前来的玩家将会更多吧。

那么我们明年见吧！



www.dooland.com

编辑微生活

围观小编们的八卦与吐槽

就在我去日本的时候，女友正好跑去泰国旅游，彼此回国之后，自然都会搜集一些手信互赠对方。因为知道我是实用主义者，所以她给我带的都是各地的零食。不过，就在一大箱子里面，我发现了两袋口味独特的咖喱。一袋似乎是冬阴功口味，一袋是青咖喱，上面写着："To 稀饭，期待你的黑暗料理新作。我已经为他准备好了胃药。"我想，我应该找个时间和她好好谈谈。

鉴于稀饭老板玩游戏都会建立女性角色，我一直以为他在《怪物猎人 4》里面会建立女性角色来开始游戏。但当我看到他的角色时，发现是一个壮汉，表示大跌眼镜。于是有了以下对话：

"稀饭老板，为什么你用了男性角色？"

"因为男性角色和女性角色差不多啊！"

"说实话！"

"因为我是男的，男性角色更有代入感啊！"

"说实话！"

"因为这游戏没法自定义胸部大小。"

群众纷纷认可了他最后一个答案。

Email 凌琰璐：我关注了小编们的微博，平时看各位在微博上东聊西侃很有趣。但 20 号凌晨，我刚洗完澡缩到床上打算来个睡前"最后一刷"，却看到几位前去TGS的小编微博全部在刷地震的消息。我记得去年八老师写游记时也曾提到日本地震，还表示日本人反应过激，不知在经历了这次地震之后是否又有了新的看法？

当时我刚躺下不久，正处在半睡半醒之际，突然被《掌机王》的小编半夏叫醒，还偏偏是震得最厉害的时候，迷迷糊糊地以为自己是在国内 16 层楼高的家里，顿时就吓傻了。在国内也经历过几次地震，不过时间都不超过 5 秒，而在日本这次，则震了两三分钟，后来看了一下新闻，最强时达到了 5.8 级，大家可以想像一下坐在一间摇晃的房间里两三分钟是个什么感觉，反正我确实是腿软了 orz。本来我以为酒店会组织我们疏散避险什么的，没想到居然一点儿反应都没有，住在日本的朋友同样也是一副无所谓的模样嘲笑我们少见多怪，表示遇到这种"小震"连床都不会起，翻个身就继续睡了（还有人说压根没醒），他们的定力真叫我自叹不如。

Email arufarnia：给你们讲个真实的事。我有个小伙伴，身体不太好，平日大多在家养病休息，很少出来玩，打游戏是他惟一的乐趣。平时我们几个朋友都会约个时间打打网战什么的，也算是陪他解解闷吧。但是突然有一天，到点了他却没有上线，我们等到半夜见其还是没来就以为是太累睡着了，便没有在意。没想到第二天他还是没出现，不仅如此，在 QQ 上敲他没有反应，打电话也处于无人接听的状态，我们就慌了，这万一真是出了什么事可怎么办？于是我们慌忙打了辆的士冲到他家，敲了快 10 分钟的门都没人来开，正当我们准备叫管理处来砸门时，门却从里面打开了。只见我朋友一脸倦色，头发像鸟窝一样乱，脖子上挂着隔音耳机，手里拿着手柄，身后的大电视上是《GTA V》的画面，电视前的桌子上放着吃剩的泡面……顿时我就明白发生了什么，颤微微地冲他比出了中指……

我去，好羡慕，我也想这么闭门关手机拔网线地昏天暗地玩一回《GTA V》！

然后通关了才发现大家已经在为你办葬礼了么……

鉴于饭老板属于胃口好睡得香的类型，还时不时跟狼头了跑去游泳，理论上应该没人担心他会暴毙在宿舍，大家应该只会怀疑他跑去哪里鬼混，又或者闭门修炼黑暗料理而已。

不对啊，饭老板闭关了也不是把自家宿舍了也封锁了，厨具都还在里面，我们也不是做不了饭了。

嗯哼，我阴谋的目的被暴露了，好吧，今晚还是吃我做的宫卫风格酱油咖喱吧！

光听名字就想吐了有木有！

楼上几位同学又跑题了！这位读者的来信分明是在劝诫玩家们不要因为光顾着玩游戏而忽略了生活啊！

Email 桑子：通了《最后的生存者》接着打《GTA V》，看到里面那么多的子弹，终于有了种屌丝变土豪的欣慰了！

同理可证，玩了《死亡岛》之后玩《生化危机 6》，顿时也是觉得自己一秒高富帅啊！

同理可证，玩了《新 LOVE PLUS》之后再玩《AKB1/149 恋爱总选举》，顿时有种备胎变后宫王的赶脚！

同理可证，玩了《真・三国无双 7》之后再玩《战国 BASARA 4》，顿时有种男生进错女厕所的违和感。

同理可证，玩了《讨鬼传》之后再玩《怪物猎人 4》，顿时觉得累了，不会再爱了。

你们都给我好好回答读者的问题啊！

看完八老师平常萌萌的样子再看到她进入暴走形态，顿时我好像明白了些什么……

一刀有话说【特别版】

2012~2013 年的"游风艺苑"月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商"友基科技"决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。



奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。

具体到 8 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：Rainbow 3 数位板（价值 799 元）

参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行"无冕之王"的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

7B 互动信箱礼品名单

大奖 北通特洛伊无线手柄
大连 吴永顺

一等奖 北通动力堡垒(迷你版)
宁 波 张彦泽 杭 州 何鸣宇

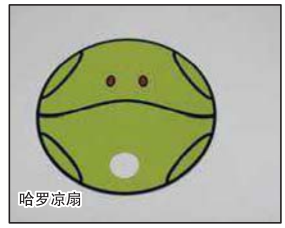
二等奖 北通 HDMI 高清线
杭 州 刘全华 上 海 徐晨光
苏 州 孔 可

三等奖 北通微型USB数据线
上 海 邱令岩 南 京 黎 玲
宜 春 赵 洋 长 春 黄晓峰
宁 波 喻啸天 百 色 孙 晨
葫芦岛 李 圣 桂 林 吴银春
天 津 洪 勇 佛 山 徐怡景

东京游戏展2013纪念礼品10份


《战国BASARA4》手提袋


《闪之轨迹》发光帆布袋


哈罗凉扇


《出击飞龙》明信片组


《如龙 维新》特质扇子


《梦幻之星 NOVA》文件夹


《横行霸道V》纪念T恤

本期问题

一、你对本期 TGS 特刊的总体印象如何，说说满意和不满意的地方。
二、你对本期杂志的攻略实用度满意不？
三、年末大作如云，你希望杂志重点制作哪些游戏的攻略。
（本期互动信箱抽奖活动截止 2013 年 10 月 10 日，平信快递以发件日为准）

如对特定游戏公司有爱，可在来信中特别注明，我们将尽可能地调配奖品。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

友情提示：请严格按照邮购地址填写汇款单，以免造成退款，谢谢！

游戏·人

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）



邮政编码： 730020
电话： 0931-8674805
Email： gamers@263.net

《游戏·人》第 51 辑，定价 18 元。《游小说》第 7、10、13、19 ~ 23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《Xbox 360 专辑》第 14 辑、第 15 辑、第 18 辑、第 19 辑，定价 32 元，第 21 辑、第 22 辑，定价 35 元。《PS3 专辑》第 11 辑，定价 32 元；第 22 辑、第 23 辑，定价 35 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元，第 3 辑、第 5 辑，定价 19.8 元。《OtaQ》亚洲动漫游戏文化专门志第 2 辑，定价 32 元；第 3 辑，定价 28 元。

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：



邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000
电话： 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

总第 205、210、215、271、273 ~ 275、287、288、293 ~ 296、302 期，定价 12 元 / 期。总第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期，定价 15 元。总第 137·138、207、267·268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277、301、303、311 期，定价 18 元 / 期。
总第 313、330 期，定价 14 元 / 期。总第 327、331 特刊，定价 19.8 元。

掌机王SP

《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020
电话： 0931-4867606
Email： pgking@263.net

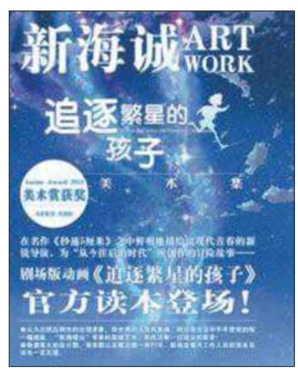


《掌机王 SP》：第 14、22 辑，定价 12 元。41、62、63、65、71、74、88、89、92 辑，定价 8.8 元；96、104 ~ 107、109 ~ 111、113 ~ 115、131、133、158 辑，定价 9.8 元；160、162、163、165、171、178、183 辑，定价 12 元；103、151，定价 14.8 元；164、187 辑，定价 16 元。203 ~ 206，定价 18 元。209 辑，定价 14 元；210，定价 19.8 元；
《口袋玩家》：11、15 ~ 18、28、38、42 ~ 46、54、55 辑，定价 16 元。第 62 ~ 64、69 辑，定价 18 元。
《3DS 专辑》：VOL.5；VOL.6；，定价 35.00 元。《PSV 专辑》：VOL.5；VOL.6，定价 35 元。《PSV 宝典》：定价 28 元。《PSP 专辑》：VOL.3，定价 25 元；VOL.6：定价 28 元；VOL.14 定价 32 元。《NDS 专辑》：VOL.2，定价 25 元。《NDS 宝典》：定价 28.00 元。
《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价 12.00 元；VOL.11、13，定价 18.00 元。《手游 PLAY》：第 1 辑，定价 25 元。《卡牌·桌游》：第 9 ~ 12、14 辑，定价 15 元。

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部（收）
邮政编码： 730010
电话： 0931-8663118
Email： acgbook@163.com



《新海诚 追逐繁星的孩子 美术集》，定价 42 元；《逆转裁判 逆转检察官 官方调查记录》，定价 45 元；《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《街头霸王幻彩珍藏》，定价 25 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 2 辑，定价 9.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3 ~ 5，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 30、31、41 期，定价 22 元 / 期；《模魂志》第 63、67 期，定价 18 元 / 期；第 77、79、84 期，定价 22 元 / 期。

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



By:八重樱 我一直觉得，日本人在很多方面都点错了技能树……



★来编辑部几个月里最大的感慨就是——暑假两个月过得好快，感觉似乎还没来编辑部多久但是学生们都已经开学了。想想几个月前自己也是能在七八月逍遥过假期的一份子就有些感慨。

★不知道是不是因为《传说》玩多了的缘故，只要听到类似樱庭统作曲风格的音乐就不由得稍微停下手边的活去确认一下是不是樱庭统，结果现在练成了"两秒钟判定是否为樱庭统作曲"的技能，战斗类BGM的辨识率甚至高达95%以上。

★《银河机攻队》在这个月放送了最终话，去年十月的三部萝卜片里这一部可以说是最为正统的萝卜片了，剧情王道，配乐赞，机战燃，学园防卫战与最终战的作画简直可以与剧场版动画有得一拼。不介意平井脸的话各位喜欢机战类动画的读者不妨一试。

秋沙雨

本期个人签名

吊了两个月的胃口，然后NBGI你就给我看这个?



【衣】所谓人靠衣装，以前我是不太信这套的，不过前段时间中学同学聚会，为了显得正式一点，我穿了自己在H&M买的一套新装出席，没想到收获一堆赞叹，什么人变瘦了，变得比较有神之类的。考虑到我彼时正好是截稿后的恢复期，横竖看都是一副操劳过度的模样，这外观加成也的确太出人意料了点，除了要感谢新衣服带来的影响，最令人感慨的，应该还是大家都长大了，一个个都学会怎么去自然而然地虚伪了。

【食】因为忙于玩神GAME《GTA V》，最近都没怎么自己做饭，结果又尝遍了一次编辑部周边的各式餐店，唯一的感慨就是：隔了那么久回头再尝，为啥这些店做的菜就是没有半点口味变化，连让人找个尝新的理由都找不到呢！

【住】最近每晚我在厨房倒水喝的时候顺手做的事情就是打蟑螂，最辉煌的战绩是一拖鞋秒杀5只，你们问我为什么会有蟑螂这么密集的情况？请感谢做完饭不洗台面的心の永恒和时雨吧！每留下的一滴酱汁就等于是一个陷阱，可以引来起码三只蟑螂围观，可惜无论我怎么连杀都杀不尽厨房里的蟑螂君，为啥没有连杀奖励可以放核弹啊亲！

【行】老子要赚钱买一台坦克碾压全城！——我是指在《GTA V》里面啦。

稀饭

本期个人签名

竟然有人要抢我谋杀亲夫，用的还是咖喱！



★近年来中文游戏越来越多，不过直到《GTA5》中文版的推出，才真真切切地让我们感受到了时代在前进。《GTA5》中文版的汉化水平毫不含糊，几十个小时下来除了一些台湾说法有点怪之外简直完美。以这个游戏翻译的难度和量而言，不单水平高超，还能做到同步发售，黄金眼绝对可以打11分！

★PS4亚版提前发售是个不错的消息。之前PS系主机每一代都是先在日本发售，如今到了PS4，日本不仅晚于欧美，连亚洲其他地区都不如，日式游戏的衰落可见一斑。当然中国俗话说"瘦死的骆驼比马大"，日本俗话说"再烂也是鲷鱼"，虽说日式游戏衰落了，但也不至于一钱不值，只不过PS4初期在日本肯定也是苦战。

★难得一个国庆长期，可惜出行难，看来注定是要在本地度过了。国内各个景点到处都是人，去国外的话签证又来不及办，最多只能去去免签的尼泊尔或塞班岛。其实作为太平洋战争迷的我好想去塞班岛玩一下，看看上面的二战遗迹。尼泊尔也是个不错的选择，一想到这个国度，我脑子里就响起了《未知海域2》的片头曲。不过一看国庆期间那高企不下的机票价格，我决定还是陪老婆去天虹岁宝沃尔玛这些景点玩算了……

纱迦

本期个人签名

独家爆料：新小编秋沙雨是妹子



【游戏&生活】自从我们这边的街机房入了《苍翼默示录 连续变幻Ⅱ》后，只要工作不是太忙需要晚上加班的话，我都会约上《掌机王SP》的胧月搭半个小时地铁再走十多分钟路赶到机房战上一把。虽然下个月的《刻之幻影》马上就要发售了，可是街机的气氛和操作、临场感等要素都是家用所无法比拟的。因此就算家用版的新作发售后，我们也依旧会抽空去和在机房里结识的朋友们死磕。

说起来中秋当晚就是在机房中渡过的，由于玩得太晚，11点30分离开机房时地铁和公车都已经停运，本来打算打车回家，一走到街上发现各种抢出租车的恐怖景象。于是，为了能"优雅地"乘上出租车，我在出租车站"优雅地"排队排了3个小时才顺利回到家。后来和机房的朋友聊起这件事，他们给了我一个电话号码，说只要打这个电话就可以在任何时段喊出租车，好棒卷！

【游戏】作为一名"被索饭"，听到"《怪物猎人》系列"终于要在PSV上登陆的消息自然是撒花欢呼，虽然听到这个消息公布后就已经猜到不会是原创新作，但给PSV一个《怪物猎人 边境》还真是不痛不痒，反正没有正统新作的话我是不会埋单的。另一边，看到周围的小编们联机狩猎得热火朝天，心里真是痒得不行，好在3DSLL没有我喜欢的颜色，不然脑子一热估计就买了。

狼来了

本期个人签名

让单身的我们一同哭穿目的地的马桶，嘤嘤嘤。



★完成这期UCG之后，我就正好在这度过了两年的时光了。回想起两年前这个时候，我还在为该不该换工作这件事而困扰——哪怕到现在我也没法证明自己的对错，不过现在的我并不后悔(貌似这话说了好几遍了)。无悔于自己的选择，这就是我现在最大的感触。第三个年头也要继续加油！

★人生第一次战秋叶原，居然出现了体力比钱包先耗光的情况，最后不得不找一家餐厅坐下来休息，导致浪费了一个小时的宝贵时间，何等失态！不过连日来睡眠不足加上严重咳嗽，状态欠佳也是没办法的事。当天中午已经咳嗽得很严重了，导致我去到秋叶原买的第一样东西竟然是咳药……

★秋叶原(或者说整个岛国？)的药卖得很贵，随便买了一盒3天量的咳药就花了一千多日元。但是效果竟然意外地好！一开始还担心“寒咳”和“热咳”如果不对症下药会没有效果，但对他们来说似乎根本就没这种区分，吃了不到一小时就马上见效了(我现在有点后悔没多买两盒回来)。

★以前读高中的时候试过每天晚上写日记，坚持了一学期下来写了满满的一大本。几年之后从老家翻出来再读了一遍，竟然产生想用头撞墙的念头。大学的时候跟好友出游，回来后兴奋过头写了篇游记，便成了不堪回首的黑历史被封存起来了。而这次TGS回来后负责写游记，说实在压力不是一般的大……我自认文笔平庸，但至少也不能写出“要是被老师在课堂上读出来会就羞愧得想跳楼”的文章对不对——更何况这已经不是课堂的范围了。而且这期杂志还想趁着国庆拿回去老家给长辈们看看，他们整天说我做编辑的，也不给两篇作文他们了解了解，我只能说我没有拿得出手(能让你们看懂)的东西来啊。不过用这个理由推得也太久了，我想，无论如何也得给个交代了吧。

宇宙人

本期个人签名

出发之前对自己说了很多次，秋叶原要找机会去两遍！为什么我就是不懂！



【TGS】这次能亲身前往日本参加TGS，作为玩家和游戏编辑都是幸福的事情。日本街道的干净，人们的热情以及和善都给我留下了深刻的印象，在日本的一周，每天都有新的体会和收获，虽然身体是在超负荷运转，但是内心非常的充实和满足。感谢组织给我这个机会有了这么一次难得的体验。虽然回来后是各种作死的赶稿节奏，但能为喜欢的东西努力再辛苦也值得。不知道读者们对这次的报道还满意吗？请各位多多给予意见指导我们进步。

【怪物猎人4】在秋叶原的那天早上，运气爆发买到了《怪物猎人4》的限定版还有游戏。光看数据的人可能很难理解游戏的火爆程度，在整个秋叶原或者说整个东京的游戏店里，游戏本体一直处于缺货的状态，即使有也是瞬间被秒的节奏，更别提那可遇不可求的限定版主机了。但回来看看淘宝上充足而且便宜的现货，不得不感慨咱国内玩家还是很幸福的。至于本作，由于没有时间游玩，我的进度还停留在两星的村任务阶段，虽然还处在初期，就感觉到游戏的素质非常之高，个人觉得可以算上是系列顶点，犹豫的玩家们赶紧入手吧！

【购物】除了游戏之外，我买得最多的东西居然是神社的护身符。由于护身符种类繁多，一不小心就买了过头。虽然一个就在500～800日元之间(折合人民币48元左右)，但仔细一算还是一笔相当庞大的数目。难怪胜负师拍了拍我的肩膀，说道：“钱就是这么花出去的，所以我没买。”不过这一次虽然入手了目标物品，但在犹豫的过程中还是错过了15800日元的未拆封PSV，不过后来仔细一想，这说明它还不足以让我产生购买的冲动，即使买了估计暂时也不会玩，心里就释然了。

时雨

本期个人签名

晴空塔上度过的中秋节，别有一番风味。

●两点，三点，四点，这是我回国后连续三天的上床时间。三天不停地剪辑，为的是能从十几小时、上千个镜头的素材里挑出精华。最终集结成光盘中那段20多分钟的展台秀时，心情颇有些激荡。视频剪辑果然是技术活，也是体力活啊！希望各位能够喜欢这个作品。下期的东京视频游记制作时间会比较充裕，应该能够避免时间紧迫留下的遗憾。

●熬夜果然对记忆力损伤较大，截稿前最后两天，完全是在云里雾里，比如这一段小编寄语应该是在几个小时前交的，但我现在才想起来。

●镜头里的自己的确有点胖得说不过去，“玉树临风”这种词或许五年前便与我渐行渐远。朋友们说我“在微胖界还算是帅的”，好吧，谢谢你们的安慰和鼓励，我会努力适应我的新身分——一个做游戏编辑的死胖子。



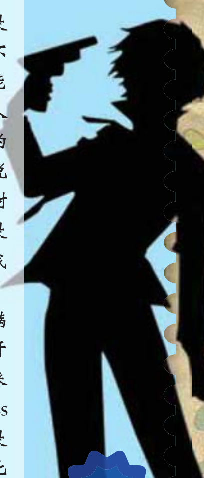
●这次去日本，不知为什么对日本的食物失去了鉴别力，怎么吃都是一个味儿，可能是喝太多碳酸饮料和提神饮料影响了味觉吧。还有一点遗憾就是直到最后也没有抽出时间再去一次秋叶原，结果什么宅物都没买，晚上八点就关门实在是让我无所适从啊！

●6月的时候发了条扯淡微博说“港版PS4首发会在香港游戏展上，排在第一的是UCG的读者”。前半段看来已经猜中了，后半段嘛……大家到时候加油吧！那天我一定会过来给大伙儿打气的。

胜负师

本期个人签名

教练，我想玩PS4



◆这个月大把的时间都献给了《MH4》，可以说这是我玩得最开心的一作《MH》，因为之前身边的主机玩家不多，大部分又不玩《MH》，于是在很长的时间内，我都只能孤独地展开狩猎之旅。而这次各个部门的同事都有多人购买了游戏，于是时常都能从游戏室里传出联机狩猎的欢笑声，以及被怪物狂虐时的大呼小叫，热闹非凡。虽说这次游戏支持网络联机，不过果然这类游戏还是要面对面配合最有感觉！时而寻求帮助，时而玩笑吐槽，这才是游戏最具乐趣的部分所在，相信《MH4》会是至今为止我投入时间最长的一作。

◆看了《Cross Beats》在TGS上演示视频，期待度满点。Capcom虽然在手游开发商起步晚，对音乐游戏的开发经验近乎为零。不过老卡很聪明地选择让正确的人来做正确的事，而不是硬着头皮自己瞎搞。这次主导《Cross Beats》开发的是曾经DDR的元老级人物NAOKI，无论是游戏开发还是音乐创作都十分在行，不知道Konami对此作何感想。而从现在的动作来看，老卡确实是想用心打造出一款属于自己的音乐游戏，虽然暂时只在手游平台，但也有可能未来会以街机的形式推出。有竞争才能进步，这是件好事。

◆今年TGS上最让我开心的消息应该就是《重力异想世界》的续作公开，虽然只有短短的一段影像，但依然让我激动不已。说实话虽然前作的结尾留下了明显的伏笔，但我一直觉得很难能有续作，因为游戏的销量并不高。其实身边玩过《重力异想世界》的朋友都给予了很大的肯定，独特的操作配合开放式世界，这在日系游戏中很少见，作为一款原创作品而言几乎没有硬伤。但现实就是这么奇怪，很多人宁可沉溺于老掉牙的系列，也不愿意尝试一下新作品，也难怪现在各个大厂续作成风，亮眼新作难得一见。

哪尼

本期个人签名

jubeat plus配信《物语系列》第二弹，良心

www.dooland.com

★ NEW GAME SCHEDULE ★

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2013.09.28-2014.2.22

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

就在 TGS 前夕，索尼召开了发布会，在会上公布了 20 余款中文游戏及其发售日，这不得不说是国内玩家们的福音！而本次 TGS 落下了帷幕，以试玩为主，不播片忽悠的做法赢得了不少赞誉，也有不少的新作和作品确定了发售日值得玩家们期待。近期的两款重磅作品登场，玩家们是否感到时间不够用了呢？在有生之年能玩到《横行霸道Ⅴ》和《怪物猎人 4》这样的优秀作品，确实是感到身为一名玩家的幸福。而不久后，还会有《超凡 双生》、《口袋妖怪 X・Y》等重磅游戏的发售，就这样的游戏阵容，战到年底没问题！

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 10 月					
17 日	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ－ルドクラス サッカ－	EA	体育	日版
24 日	众神的恶作剧	神々の悪戏	Broccoli	文字冒险	日版
31 日	青春开始了！	青春はじめました！	honeybee	文字冒险	日版
2013 年 11 月					
14 日	噬神者 2	ゴッドイ－タ－2	NBGI	动作	日版
19 日	大正鬼谈	大正鬼谈	QuinRose	文字冒险	日版
28 日	your diary +	your diary +	Alchemist	文字冒险	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 9 月					
28 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	中文版
2013 年 10 月					
1 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	中文版
29 日	WWE 2K14	WWE 2K14	2K Games	体育	美版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
12 日	幽浮 以敌制敌	XCOM: Enemy Within	2K Games	策略	美版
14 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
19 日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	中文版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	剑之街的异邦人	角色扮演			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 9 月					
28 日	死或生 5 终极版	Dead or Alive 5 Ultimate	Koei Tecmo	格斗	中文版
30 日	胜利十一人 2014	Winning Eleven2014	Konami	体育	中文版
2013 年 10 月					
1 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	美版
1 日	NBA 2K14	NBA 2K14	2K Games	体育	中文版
3 日	龙之皇冠	Dragons' Crown	Atlus	动作角色扮演	中文版
8 日	超凡 双生	Beyond: Two Souls	SCE	动作冒险	美版
8 日	超凡 双生	Beyond: Two Souls	SCE	动作冒险	中文版
10 日	仙乐传说 混合包	テイルズ オブ シンフォニア ユニゾナントパック	NBGI	角色扮演	日版
10 日	妖圣剑士 F	フェアリ－フェンサ－エフ	Compile Heart	角色扮演	日版
17 日	圣斗士星矢 勇士	圣斗士星矢 ブレイブ・ソルジャ－ズ	NBGI	动作	日版
22 日	火影忍者 终极忍者风暴 3 忍力全开	NARUTO: Ultimate Ninja Storm3 Fullburst	NBGI	动作	中文版
24 日	泪洒三重冠Ⅱ 霸王的末裔	ティアーズ・トゥ・ティアラⅡ 霸王の末裔	Aquaplus	角色扮演	日版
24 日	苍翼默示录 刻之幻影	BlazBlue: Chrono Phantasma	Arc System Works	格斗	日版
24 日	战国无双 2 with 猛将传 & 帝国 HD	战国无双 2 with 猛将伝 & Empires HD Version	Koei Tecmo	动作	日版
24 日	御姐武戏 Z ～神乐～ With NoNoNo！	お姉チャンバラ Z～カグラ～ With NoNoNo！	D3 Publisher	动作	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作冒险	美版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	美版
29 日	战地 4	Battlefield 4	EA	主视角射击	中文版
29 日	WWE 2K14	WWE 2K14	2K Games	体育	美版
31 日	艾丝卡 & 罗杰的工作室 黄昏天空的炼金术士	エスカ&ロジ－のアトリエ ～黄昏の空の炼金术士～	Gust	角色扮演	中文版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
7 日	秋叶原之旅 2	Akiba's Trip2	Acquire	动作冒险	日版
12 日	幽浮：以敌制敌	XCOM: Enemy Within	2K Games	策略	美版
14 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	中文版
14 日	信长的野望・创造	信长の野望・创造	Koei Tecmo	策略	日版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
19 日	极品飞车 劲敌	Need for Speed Rivals	EA	竞速	美版
20 日	怪物猎人 边境 G	ﾓﾝｽﾀｰ-ﾊﾝﾀｰ-ﾌﾛﾝﾃｨｱGﾋﾞｷﾞﾅｰｽﾞﾊﾟｯｹｰｼﾞ	Capcom	动作	日版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
21 日	闪电归来 最终幻想ⅩⅢ	Lightning Returns: Final Fantasy ⅩⅢ	Square Enix	角色扮演	中文版
21 日	新・萝萝娜的工作室 起始的物语 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエ はじまりの物語 ア－ランドの炼金术士～	Gust	角色扮演	日版
28 日	魔界战记 D2	ディスガイア D2	日本一	策略角色扮演	中文版
28 日	无双大蛇 2 终极版	无双 OROCHI2 Ultimate	Koei Tecmo	动作	中文版
28 日	真・三国无双 7 猛将传	真・三国无双 7 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
28 日	超级机器人大战 OG 无限战斗	ス－パ－ロボット大战 OG INFINITE BATTLE	NBGI	动作	日版
2013 年 12 月					
5 日	解放少女 SIN	解放少女 SIN	5pb	文字冒险	日版
5 日	GT 赛车 6	グランツ－リスモ 6	SCE	竞速	日版
5 日	GT 赛车 6	グランツ－リスモ 6	SCE	竞速	中文版
19 日	龙背上的骑兵 3	ドラッグ オン ドラグ－ン 3	Square Enix	动作角色扮演	日版
19 日	真・高达无双	真・ガンダム无双	NBGI	动作	日版
2014 年 1 月					
23 日	战国 BASARA4	战国 BASARA4	Capcom	动作	日版
2014 年 2 月					
22 日	如龙 维新	如龙 维新	SEGA	动作冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	最终幻想Ⅹ / Ⅹ-2 高清重制版	角色扮演			

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 10 月					
24 日	索尼克 失落世界	ソニック ロストワ－ルド	SEGA	动作	日版
29 日	刺客信条Ⅳ 黑旗	Assassin's Creed Ⅳ : Black Flag	Ubisoft	动作	美版
31 日	Wii Fit U 竞赛版	Wii Fit U (Campaign Version)	Nintendo	体育	日版
2013 年 11 月					
5 日	COD 幽灵	Call of Duty: Ghost	Activision	主视角射击	美版
19 日	监察风云	Watch Dogs	Ubisoft	动作冒险	美版
21 日	太鼓的达人 Wii U	太鼓の达人 Wii U ば～じょん！	NBGI	音乐	日版
2013 年 12 月					
11 日	怪物猎人 边境 G	モンスタ－ハンタ－フロンティア G ビギナ－ズパッケ－ジ	Capcom	动作	日版
2014 年 2 月					
1 日	Wii Fit U 完整版	Wii Fit U (Balance Board and Fit Meter Set)	Nintendo	体育	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	猎天使魔女 2	动作	2013 年内	超级马里奥 3D 世界	动作

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 10 月					
3 日	SPEC ～干～	SPEC ～干～	NBGI	文字冒险	日版
12 日	口袋妖怪 X・Y	ポケットモンスター－X・Y	Nintendo	角色扮演	日版
24 日	索尼克 失落世界	ソニック ロストワ－ルド	SEGA	动作	日版
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源	Batman: Arkham Origins	Warner Bros.	动作	美版
	黑门监狱	Blackgate			
31 日	纸箱战机 战争	ダンボ－ル战机ウォ－ズ	Level–5	策略角色扮演	日版
31 日	Fate/kaleid liner	Fate/kaleid liner	角川 Games	动作	日版
	魔法少女☆伊莉雅	プリズマ☆イリヤ			
2013 年 11 月					
7 日	重装机兵 4 月光的歌姬	メタルマックス 4 月光のディ－ヴァ	角川 Games	角色扮演	日版
7 日	救世之吻	エクステトラ	FuRyu	角色扮演	日版
14 日	星霜的女战士	星霜のアマゾネス	Arc System Works	角色扮演	日版
14 日	徽章机器人 DUAL	メダロット DUAL	Rocket Company	动作	日版
	甲虫版・锹形虫版	カブト Ver・クワガタ Ver			
21 日	海贼王 无尽世界 红	ワンピ－スアンリミテッドワ－ルド レッド	NBGI	动作冒险	日版
28 日	恶魔高校 DXD	ハイスク－ル D×D	角川 Games	文字冒险	日版
28 日	初音未来 未来计划 2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	音乐	日版
28 日	假面骑士 旅行者战记	仮面ライダ－トラベラ－ズ战记	NBGI	动作	日版
2013 年 12 月					
5 日	闪电十一人 GO	イナズマイレブン GO	Level–5	角色扮演	日版
	银河 大爆炸・超新星	ギャラクシ－ビッグバン・ス－パ－ノヴァ			
12 日	智龙迷城 Z	パズドラ Z	GungHo Online Entertainment	益智	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年秋	恶魔幸存者 2 破纪录	策略角色扮演	2013 年冬	大合奏！乐团兄弟 P	音乐
2013 年内	海王	动作冒险	2013 年内	进击的巨人	未定

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2013 年 10 月					
3 日	龙之皇冠	Dragons' Crown	Atlus	动作角色扮演	中文版
10 日	月英学园 –Kou–	月英学园 –Kou–	Arc System Works	文字冒险	日版
10 日	弹丸论破 1+2 Reload	ダンガンロンパ 1+2 Reload	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
17 日	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ－ルド クラス サッカ－	EA	体育	日版
22 日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	美版
22 日	撕纸小邮差	Tearaway	SCE	动作	中文版
24 日	战国无双 2 with 猛将传 &	战国无双 2 with 猛将伝 &	Koei Tecmo	动作	日版
	帝国 HD	Empires HD Version			
25 日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origns Blackgate	Warner Bros.	动作	美版
31 日	超次次元游戏　海王星 重生	超次次元ゲイム ネプテュ－ヌ Re ; Birth1	Compile Heart	角色扮演	日版
31 日	高达破坏者	ガンダムブレイカ－	NBGI	动作	日版
2013 年 11 月					
7 日	救世之吻	エクステトラ	FuRyu	角色扮演	日版
7 日	秋叶原之旅 2	Akiba' s Trip2	Acquire	动作冒险	日版
14 日	噬神者 2	ゴッドイ－タ－2	NBGI	动作	日版
21 日	新・萝萝娜的工作室 起始的物语	新・ロロナのアトリエ はじまりの物语	Gust	角色扮演	日版
	阿兰德的炼金术士	ア－ランドの炼金术士～			
28 日	白色相簿 2 幸福的另一侧	WHITE ALBUM2 幸せの向こう侧	Aquaplus	文字冒险	日版
28 日	真・三国无双 7 with 猛将传	真・三国无双 7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作	日版
2013 年 12 月					
19 日	薄樱鬼 镜花录	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	文字冒险	日版
19 日	真・高达无双	真・ガンダム无双	NBGI	动作	日版
2014 年 1 月					
23 日	歌组 575	うた組み 575	SEGA	音乐	日版
30 日	魔界战记 4 重生	魔界战记ディスガイア 4 Return	日本一	策略角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2013 年内	最终幻想 X / X –2 高清重制版	角色扮演	2013 年内	终极地带 高清合集	动作

10.08 超凡 双生

PS3 动作冒险　■SCE ■无对应周边　推荐度 S



本作由开发过《暴雨》的工作室 Quantic dream 制作，相信以他们的技术力能再次打造出不输于《暴雨》的优秀大作。优秀的剧情是本作的杀手锏，玩家将在本作中体验祖迪・霍姆斯横跨十五年的人生，她和常人不同，有着操纵隐形灵体的超能力。电影化的表达方式加上深刻的情感表达，加上开放式的结局和玩家的自由抉择，一定能给玩家们带来一次震撼的体验。

10.10 仙乐传说 混合包

PS3 角色扮演　■NBGI ■无对应周边　推荐度 B



本作是《传说》系列”在本世代家用机上的第一个复刻合集，内容囊括了《TOS》与《TOS–R》两部作品，在剧情上没有任何改动，想要体验一下以前的传说却没有主机的玩家可以来尝试一下本作。本作也有些新要素，例如《TOS》队伍角色的秘奥义 Cut in 全部由动画制作组重新绘制，追加系列最新作的角色换装，《TOS–R》追加画廊模式与头饰系统等。有 PS3 各作《传说》的玩家可以在第一时间拿到《TOS》的角色换装。不过如果认为复刻作就能很快通关的话那就大错特错了，《TOS》的八周目全角色攻略可是在那里等着你们呢！

10.12 口袋妖怪 X・Y

3DS 角色扮演　■Nintendo ■无对应周边　推荐度 S



10 月 12 日俨然就是口袋迷们的狂欢日，还有什么能比玩到新要素满载的《口袋妖怪 X・Y》更开心的事情呢？此次《口袋妖怪 X・Y》的进化十分明显，首先游戏的画面建模等全面 3D 化，战斗中的特效也更加绚丽。本作引入了角色的换装系统，使得代入感更上一层楼，玩家还可以利用触摸屏，与精灵们一起玩耍。此外游戏还增加了全新的 MEGA 进化系统，让一些特殊的精灵在战斗中能够突破上限，再次进化，而超梦甚至还拥有两种不同的 MEGA 进化形态。而对于系列老玩家而言，初代御三家的回归相信能勾起不少童年的美好回忆。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

UGEE友基 特约

一直以来，TGS特刊中展会报道的设计统筹都是由本刀来担任的，不过今年俺退居了二线，重担落到了几位美编同事肩上。大伙儿群策群力，共同给我们的读者朋友带来了全新设计风格的TGS报道。不知道各位是否满意呢？此外，本期有画手来信问银行转账发放稿费的问题，这里集中说一下，如果希望我们通过转账方式发放稿费，请在投稿Email中写清楚开卡行名称、所在地、卡号以及卡主姓名即可。最后照例提醒一下，目前10月征稿已展开，除了下面这6幅作品外，下期（10月B）的6幅作品空缺中，欢迎投稿！具体奖项设置请参阅“读编往来”的“一刀有话说 特别版”。



北京·刘世达

对于“《星际争霸》系列”的粉丝们来说，著名的虫族女王凯莉根绝对算得上最具传奇色彩的角色之一。右图这幅同人作品，在较准确地把握了原作人物造型的基础上，对角色气质的还原也颇为到位。当然，画面细节再进一步完善一下就更好了。





广州·八望龙崎

一直关注我们“游风艺苑”栏目的读者，应该不会对八望龙崎同学感到陌生。这位曾经拿过栏目月度冠军拿到手软的优秀学生画手，如今已经成长为小有建树的青年漫画家了。左图中这个有着热血少年造型的人物，便是即将在他新作中登场的主角。说真的，作品质量已然不逊于日本职业漫画作者的水准，加油！

广州·莫开成

延期半年后《MH4》终于与广大猎友见面，作为封面怪的黑蚀龙装备虽然技能乏善可陈，但霸气无比的外表还是受到追捧，这副同人作品很好地将这股王者之气给体现了出来。



北京·宣扬

最近表现活跃的宣扬同学本期与大家分享的是一幅萌系路线的Q版貂蝉，人物造型显然借鉴了《真·三国》等戏说作品，不过这种清凉无比的装扮倒是真的非常喜闻乐见呢！



广州·jian

左图这幅“圆神”，外貌上少了几分稚嫩，表现出更加温柔的一面，脚下的地球仿佛在圆环之理的影响下重获新生。显然，这是一幅充满爱的作品。



昆明·琛·美弟奇

在《KOF 09》中首次登场的马克西马算得上不折不扣的悲情角色，在那个大叔还远未流行起来的年代，这位帅大叔只能眼睁睁地看着K'风光无限。不过好在时代变了，如今，在“帅哥专业户”琛琛老师笔下，老马终于焕发了生机！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


蝙蝠侠 阿克汉姆 起源



掌机王SP Vol.210

大32开288页+影像DVD光盘

– 卷首特报 –

东京游戏展2013
全方位报道
掌机篇

掌机情报站特别版 | 一般展台集中报道
手机游戏展台 | 游戏硬件周边展台
游戏周边贩卖 | TGS 2013 公开基调演讲
亚洲游戏经济恳谈会 2013
TGS 试玩挑战 | 最初与最后的奇遇——2013TGS 游记
Showgirl 靓照合集

– 攻略透解 – 怪物猎人4 | 雷曼 传奇 | 杀戮地带 佣兵

现已上市 全国报刊亭销售中

口袋玩家 Vol.70

全彩224页+DVD光盘

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、周边、卡片、小说……
新世代大抽奖继续进行，大奖：《口袋妖怪 X・Y》！

– 业界话题 –
天堂的游戏枭雄
山内溥

– 特别企划 –
从电脑箱到云端
口袋妖怪的存储管理与传承史话

– 游戏前哨站 –
《口袋妖怪 X・Y》
售前特报

– 研究所 –
口袋妖怪详尽分析
未进化精灵专题（8）

– 口袋小说 –
秘境之王

10月12日全国陆续上市







模魂志 No.84

大16开176页+DVD

最具实战感的高达作品重现
08MS小队模型制作专题・续

品味非企业的
美少女人形魅力
WF工坊出品美少女人形报道

国人原创小说与
机体模型连载
SPARK火花世界再续

10月2日全国陆续上市

下期预告

游戏机实用技术
总第332期 | 2013年10月B

独家原创视频N连发！
UCG 2013东京纪行 | SE本社探访
TGS独家试玩集锦 | 极限堂热血最强最新力作

尽享十月体育游戏盛筵
透解《GTA5》在线模式 品味《超凡 双生》震撼剧情
PS4、XOne主机大奖结果揭晓！